免责声明

邪の恶 Aogu 合니다

3DM-SMV 小组

杂志信息：

名称：PS3 专辑 VOL.13

作者：aogu1234

制作软件：Adobe Acrobat 9 pro

制作时间：2011年9月24日

页数：244页

珍惜身边的一切吧。

UCG

PS3专辑

VOL.13

PS3 SPECIAL

电子音像出版社




XOXO

PS3专辑
VOL.13 PS3 SPECIAL

封面设计：葛华栋　责任编辑：马　骏



[信息集结]



[特企集结]





[劲作集结]



[攻略集结]



主　　编：胜负师
责任编辑：马　骏
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳市雅佳图印刷有限公司
发　　行：(0931)8674805
开　　本：16开　212毫米×278毫米
版　　次：2011年3月第一版
印　　次：2011年3月第一次印刷
印　　张：15
印　　数：0001-3000册
字　　数：400千字
出版日期：2011年3月
定　　价：32.00元
ISBN 978-7-89476-599-4

神机情报站

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

新闻透视

NEWS REVIEW

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

PS3掌机化梦想成真，次世代掌机NGP公开

事件回放 已经中断了好几年的PlayStation Meeting在今年1月27日再次举办，召开这次会议的主要目的就是公布"次世代掌机"(简称NGP)。NGP相当于是一台掌机化的PS3，在画面表现效果方面完全达到PS3的水平。SCE全球工作室总裁吉田修平表示，与PSP和PS2之间的性能接近程度相比，NGP与PS3之间的画面效果更加接近。NGP不再使用索尼自己的核心技术，而是使用了当前智能手机领域更为普遍的ARM Cortex和PowerVR SGX技术。它所采用的ARM Cortex-A9四核处理器性能预计在iPad的4倍以上，而SGX 543MP4+的GPU每秒多边形运算能力将超过1.33亿，像素填充率超过4G像素每秒，而PS3的像素填充率为4.4G像素每秒。

NGP使用了5英寸的宽触摸屏，解析度为960×544，与普通掌机的LCD相比最大的区别在于：它并非通过背光照亮屏幕，因此能有更精准的颜色、更高的对比度、更高的可视角度，而且还能更省电。有不少媒体记者体验过后表示，NGP的屏幕效果堪称堪称当前掌上设备的最高水准。为了能完美移植PS3游戏，NGP使用了双摇杆，而且NGP的摇杆并非PSP的"类比滑杆"，而是DualShock3手柄类比摇杆的迷你版，索尼称之为"微型类比摇杆"，目的是做到与家用机完全一致的操作感觉。

今后NGP游戏将会以下载和游戏卡片(索尼独有的NVG卡)两种方式销售，NVG卡与NDS的游戏卡片不同，除了游戏数据外，卡片中还会预留一定的存储空间，用来存放游戏发售后提供下载的DLC。NVG卡将会采用索尼最新的独家防盗版技术。由于性能与PS3接近，今后NGP的游戏预计将会以PS3的移植游戏为主，就算不是移植游戏，也会尽可能地以现成的PS3游戏的开发素材制作外传型游戏，这样可以控制游戏的制作成本。目前已经确定的索尼第一方游戏有13款，包括《未知海域》、《大众高尔夫NEXT》、《杀戮地带》、《Wipeout》、《抵抗》、《小小大星球》、《Little Deviants》等。第三方游戏方面，世嘉、Konami、Epic Games、Capcom等都进行了NGP的技术演示DEMO，并表示会在E3展期间公布对应游戏，而Activision的《使命召唤》确定将推出NGP新作，Activision的Philip Earl表示，本作将树立掌机FPS游戏的新标准。



背景解析 在任天堂占领低龄、女性与中老年市场，苹果与众多智能手机厂商大力进军游戏市场之时，索尼在掌机市场上的处境十分危险。但是需要传统游戏手柄操作方式的核心玩家是智能手机的游戏难以满足的。NGP就是瞄准了这个消费群体，并且为他们设计了最接近于游戏手柄的操作界面——以及最接近于家用机的游戏画面。NGP的目标就是把PS3的大作带到掌机上，索尼特别强调NGP移植PS3游戏的便利性，通过移植战略降低NGP的游戏开发成本。也许今后的PS3第一方游戏将全面以PS3/NGP跨平台为主，并引导第三方也采用类似的跨平台战略。

PlayStation Award颁奖礼召开，PS3渐成主力

事件回放 “2010 PlayStation Award”颁奖礼在PS的16岁生日当天举办。与往年一样，获奖者是过去一年内在PS系主机上销量超过50万套的游戏。过去一年最畅销的自然是PS3的《最终幻想XIII》，该作在日本销量超过180万套，因此获得了“白金奖”。虽然获得白金奖的游戏仅此一款，但销量在50～100万之间的黄金奖作品相当充实，其中有2款PS3游戏，分别是《如龙4》和《北斗无双》。PSP游戏共6款，分别是《梦幻之星 携带版2》、《怪物猎人 携带版 2nd G》、《王国之心 梦中诞生》、《噬神者》、《潜龙谍影 和平行者》和《狩猎日记 暖洋洋的猫猫村》。SCEJ还对5款最畅销的PSN游戏进行了奖励，其中世嘉就占据了三个席位。

与往年相比，本次PS Award最大的不同是增设了“用户选择奖”，打破了以往只根据销量评比的惯例，让那些在玩家中有极高评价的游戏也有得奖的机会。这是从2010年10月1日开始通过玩家在线投票选举产生，获奖者包括《怪物猎人 携带版 2nd G》、《潜龙谍影 和平行者》、《初音未来 女歌手计划2nd》、《英雄传说 零之轨迹》、《使命召唤 现代战争2》、《最终幻想XIII》、《生化危机5 导演剪辑版》、《恶魔之魂》、《如龙4》、《战神III》。



背景解析 本次PS Award颁奖礼召开时，PS3已经发售了4年。虽然比过去的PS系主机发展速度慢了许多，如今PS3在日本也总算走上了快车道，在获奖游戏中PS3所占的比例与重要性都在不断提高。《最终幻想XIII》的发售对日本地区PS3的成长确实起到了极其重要的推动作用，目前日系PS3游戏正逐步走向成熟。预计今年的2011 PlayStation Award颁奖礼中，PS3游戏所占比例还将提高，《如龙 终焉》、《真・三国无双6》、《无尽传说》以及很可能在颁奖礼之前发售的《最终幻想XIII-2》等大作将全面出击。

《最终幻想XIV》惨败，PS3版延期

事件回放 Square Enix宣布，PS3版《最终幻想XIV》无法按照原计划在2011年3月发售。SE社长和田洋一说：“对于PS3，我们不希望仅仅推出Windows的移植版，我们将会进行更新，包含所有的改进内容。所以我们做出了这个艰难的决定，将PS3版的发售日推迟。”

《最终幻想XIV》制作人田中弘道因为游戏的市场反响不佳而降职，他的职位将由吉田直树继任。田中弘道公开向玩家致歉，承认“没有满足玩家对《最终幻想XIV》的期待”，他表示虽然不再担任制作人，今后他仍然会对开发团队提供支持。

由于《最终幻想XIV》PC版销量不佳以及PS3版的延期，SE的业绩大受影响，将盈利预期大幅下调了90%以上，预期销售收入与运营收入都大幅下降。预计本财年SE的盈利数字将从120亿日元降低到10亿日元。除了《最终幻想XIV》的影响外，来自Eidos的《杀出重围 人类革命》也决定延期到下一财年，同样给SE的本财年经营计划造成巨大打击。SE表示延期的原因是要用更多的时间提高游戏品质。

根据SE在2月3日发布的9月期期财报，当期SE销售额为980亿日元，同比大跌28%。而18亿日元的净利润更是同比暴跌了77%。预计本财年SE的销售额将降低32%，为1300亿日元。



背景解析 和田洋一曾说，希望用《最终幻想XIV》挑战《魔兽世界》。PC版发售后，莫说与《魔兽世界》竞争，就连自身的生存都成为大问题，美国IGN网站对它的评价是“MMORPG的倒退”。由于PC版的惨败，PS3版成为《最终幻想XIV》最后的希望，SE希望对PS3版进行全面修改与进化，使其能在家用机领域扳回一局。目前家用机的网络普及程度已经达到了可以大规模发展MMORPG的水平，而《最终幻想》的品牌影响力毕竟还是立足于家用机市场，SE希望《最终幻想XIV》能开创家用机的MMORPG新局面。

小岛秀夫《潜龙谍影》次世代新作招募中



事件回放 小岛秀夫的Kojima Productions最近发布了招聘声明，开始为“次世代潜龙谍影”招募开发人员，提供的职位有游戏策划师、程序员、CG设计师，负责关卡设计、脚本等。应聘人员必须熟悉PS3/X360的游戏开发环境，而且要有网络开发经验，可见该作将会有网络内容。至于这次招募的开发人员是参与全新的《潜龙谍影》新作还是《潜龙谍影 崛起》，目前无法确定。

在1月27日的NGP发布会中，小岛秀夫表示他正在开发NGP的新作。结合这次的招聘信息，是否暗示着小岛秀夫的NGP新作就是《潜龙谍影》关联作品呢?

背景解析 小岛秀夫曾经表示，之所以亲自开发《潜龙谍影 和平行者》，是为了摸索在掌机上实现家用机游戏体验的可能性，为今后的作品做准备。而《和平行者》发售时，差不多就是索尼向第三方发布NGP开发机的时候。这么说来，小岛组正在开发NGP版《潜龙谍影》的可能性确实很高。

索尼CES发布会召开，公布3D新产品

事件回放 索尼于1月份的国际消费电子展前一日召开新闻发布会，索尼CEO霍华德·斯金格表示，过去两年索尼进行了内部结构的强化，向着网络的方向加速发展。2011年3D电视将进入下一个发展阶段，即“个人3D”的发展阶段，提供给用户丰富的实质性内容与高性价比



3D产品。2011年将会是“电视机再定义”的一年，3D与网络的结合将会是未来电视机的发展方向。从2月份开始，将会有22款3D BRAVIA电视推出，涵盖从22到65英寸的各种尺寸型号。索尼副社长吉冈浩介绍了三款裸眼3D电视，尺寸分别为24、46和56英寸。此外还有一款使用10.1英寸裸眼3D屏幕的便携式蓝光播放机，解析度为1366×768。

最后，索尼副社长平井一夫上台提出了“统一化索尼体验”的口号，即通过网络统合索尼的所有产品，提供一致的娱乐内容。他还透露融合游戏、视频、音乐与电子书功能的新型平板电脑正在开发中。

背景解析 索尼是对3D技术最卖力的厂商，不过去年3D电视的发展情况并不乐观，销量远远低于多数厂商与分析家的预期。然而索尼仍然相信3D是电视机行业的未来，今年以3D游戏提升3D电视机吸引力的市场策略将进入加速发展阶段，索尼正致力于实现第一方游戏的全面3D化。至于索尼的平板电脑，据平井一夫后来透露，该产品预计将对应可玩PS游戏的PlayStation Suite，采用Android系统。

CELL工厂折价400亿日元重归索尼怀抱

事件回放 据日本NHK电视台报道，东芝与索尼已基本敲定了长崎半导体工厂的转让事宜。这家工厂是负责生产PS3所用的CELL处理器，在2008年，索尼由于财务困窘将该工厂卖给了东芝，当时的卖出价格是900亿日元。这几年来CELL长崎工厂的经营状况不佳，其价值已大打折扣。据称索尼将以500亿日元将其回购。

据报道，除了PS3的订单需求外，其他行业对CELL的需求量很小，远远没有达到东芝的初步预期，因此作出了退出该芯片生产业务的决定。而索尼收购CELL工厂的目的是生产用于数码相机和智能手机的CELL处理器，CELL在这些设备上的需求量正在增长。据报道东芝将于2012年将CELL工厂完全移交给索尼。



背景解析 当年索尼投资数千亿日元进军芯片市场，与东芝和IBM一起开发CELL处理器，在该芯片的研发与工厂的建设方面投入的成本甚至高于PS3主机本身。久多良木健原计划将CELL打造成索尼的“奔腾处理器”，应用于各种各样的数字产品中，然而迄今为止，除了在一些专业领域被小规模使用外，CELL在消费产品中的大规模应用也就只有PS3。几年前索尼为了削减成本，毅然决定停止在芯片业务上继续出血，将CELL工厂用卖给东芝，当时CELL业务给索尼造成的损失据称已经超过千亿日元。甩卖CELL工厂的举措相当于是把部分损失转嫁给了东芝。以500亿日元回购CELL工厂之后，并不表示未来CELL处理器会大量出现在索尼的产品中——NGP掌机就没有应用CELL技术，未来的PS4也不大可能使用CELL。平井一夫掌管下的SCE不像过去那样坚持自己的独创技术，而是更加经济实惠地选择专业芯片商性价比更高的芯片技术，这对于索尼与玩家来说都是件好事。

AB砸锅卖铁筹资金，试图吞并Take-Two?

事件回放 最近有多种可靠渠道的消息称，Activision Blizzard目前正准备收购Take-Two，并且已经进行了深入的收购谈判。目前AB的经营状况十分理想，在截至2010年12月31日的9个月里，AB净销售收入达到44.5亿美元，比上一年同期的42.8亿美元提高了4%。预计本财年AB总销售利润会达到4.18亿美元，上财年为1.13亿美元。但是AB仍不断进行裁员增效，目前正启动一项500人的大裁员计划，整个《吉他英雄》的业务部门将会被取消，《托尼滑板》最新作以及以香港为舞台的《GTA》式游戏《真实犯罪 龙头》都被取消。业内人士认为，在业绩持续向好的同时进行如此规模的业务收缩，可能是为了筹措资金为大收购做准备。



背景解析 2007年Activision与暴雪合并，一举超越EA，成为游戏业界最大的发行商。之后EA为了重夺龙头老大的地位，曾试图以20亿美元收购Take-Two，但是因为双方在收购价钱方面谈不拢而最终作罢。AB近年来开始推行超大作发展战略，《吉他英雄》、《托尼滑板》等夕阳品牌都被逐步放弃，AB越来越依赖《使命召唤》、《魔兽世界》等屈指可数的几个超大作。这种战略方向与Take-Two颇为契合，如果将其收购，AB可以增添《GTA》、《荒野大救赎》、《生化奇兵》、《NBA 2K》等超大作品牌，巩固其在游戏业界的至高地位。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

软件销量大增，索尼游戏事业利润暴增

事件回放 索尼最近公布了去年第四季度的财务报告。当季索尼集团净利润为723亿日元，同比降低8.6%。总销售收入为2.206万亿日元。索尼表示，盈利降低的原因是液晶电视销量下降，电影部门也出现亏损。

令人欣慰的是，多年来持续亏损的游戏业务终于出现盈利。SCE所属的网络化产品与服务事业群当季营业收入为5666亿日元，同比降低6.4%，但是利润暴增135%，达到457亿日元。索尼表示游戏事业是盈利提升的主要原因，官方声明中说："游戏事业得益于PS3硬件成本的降低，以及PS3软件销量的提高。"

当季PS3销量为630万台，比2009年同期还下降了20万台。但是软件销量大幅提高，从4760万套提高到5760万套。PSP销量从420万台减少到360万台，不过软件销量也从1500万套提高到1650万套。PS2仍然有210万台的销量，与2009年同期相当，不过软件从1120万套降低到530万套。

背景解析 早在2010年初，SCE社长平井一夫就表示新财年的首要目标是实现游戏部门的扭亏为盈。在过去一年里，PS3的销量虽然没有明显增长，但是在X360和Wii降价的背景下，价格保持坚挺的PS3能够保住销量水平就已经算是一种胜利。而在售价不变的同时，PS3的生产成本正不断降低，这成为索尼游戏部门实现盈利，而且利润规模相当可观的主要原因。目前索尼对于PS3的主要目标并非市场份额，而是盈利水平，这种战略转换是PS3一直没降价的原因。另外PS3的软件销量增速很快，其盈利能力的增长速度已经大大超出人们的预期。

并购狂潮再起，Konami全资收购Hudson

事件回放 Konami日前宣布，将以股票换购的方式收购Hudson，从4月1日开始，Hudson将会成为Konami的全资子公司，董事会将在3月8日对此作出最后的批复。

根据协议，Konami将会以0.188股换取Hudson的一股。Konami原本就是Hudson最大的股东，持有其53.99%的股份，其他持股者包括任天堂(1.04%)、大阪证券金融公司(2.4%)等。Konami表示，将Hudson纳为全资子公司的原因是该公司在社交网络和手机游戏业务方面表现出众，这次并购对于两家公司的商业运作不会有明显影响，不会因此而裁员。截至2010年3月31日，Hudson的员工总数为496人，Konami为5708人。

Konami所说的不受影响仅限于日本方面。在Hudson并入Konami之后，其美国分公司将会关闭。美国Hudson Entertainment品牌经理Morgan Haro透露，他们在之前计划的所有项目都已被取消，公司会在2月底之前关门大吉。

背景解析 Hudson曾经是与Konami、Enix等地位并列的FC时代任天堂6大第三方之一，而且还是其中实力较强的佼佼者，曾联合NEC推出了自己的主机PC-E，与任天堂抗衡。随着PC-E的失败，Hudson从此一蹶不振。过去20多年来，Hudson的命运几经浮沉，近年来通过休闲游戏的流行而站稳脚跟。Hudson是日本老牌游戏公司中对高清主机最视若无睹的厂商之一，不过对于PSN这样的在线游戏发行渠道，Hudson将加大支持力度。

LG报复索尼，企图全面禁售PS3

事件回放 近日韩国LG公司向美国国际贸易委员会(ITC)指控索尼侵犯了他们的多项专利权，一个是面向PS3，还有一个是面向BRAVIA电视。LG要求ITC勒令索尼停止向美国出口这两种产品。



LG认为PS3侵犯了他们的4项专利，其中包括蓝光的多数据流处理方式，BRAVIA电视侵犯了他们的高清信号接收与处理技术。除了向ITC提诉外，LG据称还向加州法院提交了民事诉讼，向索尼索赔侵权费。

与之前摩托罗拉要求微软禁售X360一样，这次LG指控索尼其实并不是真的要禁售PS3，而是对此前索尼指控其侵犯专利权的一种反击行为。去年12月，索尼曾向ITC指控LG侵犯了他们的7项专利，其中就包含一项与蓝光播放机有关的技术。

背景解析 在动不动就有可能侵犯他人知识产权的发达国家，以知识产权诉讼作为一种打击对手的方式已经成为激烈商战的一部分。多数厂商是通过国际贸易委员会起诉，因为这样比在法院立案要省事得多，而LG这次同时向加州法院提交民事诉讼，可见已经将这场仗提升到相当危险的高度。不过按照以往类似案件的情况来看，PS3因此被禁售的可能性几乎不存在，通常诉讼双方会各让一步实现庭外和解。

新品亮相 GAME DEBUT

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3





战地3

发行商 | EA
开发商 | DICE

发售时间 | 2011年秋季

实力强劲的EA旗下DICE工作室正在使用最新的"霜寒2"引擎开发《战地》正统新作。本作的题材从二战转为现代战争，其概念已经构想多年，一直在等待技术的成熟使其创意能得以实现。玩家将扮演美国海军陆战队士兵，战斗将发生在巴黎、纽约、德黑兰和伊拉克苏莱曼尼亚，剧情模式全程可采用双人协作的方式进行。

在技术上本作最大的特点就是场景中的一切几乎都可以摧毁，而且极为逼真。比如在内部演示的一个关卡中，大地震在战斗过程中即时发生，7层楼轰然倒塌，无论是整体视觉效果还是细节都十分到位。本作的人物动作则是使用了EA Sports的ANT技术，确保动作细节的完美。本作的音效也精确到每个细节，录制了子弹、坦克、直升机等在不同距离的不同音效，让玩家能通过音效更好地判断战场上的局势。



二进制领域

发行商 | SEGA
发售时间 | 未定

坚持"《如龙》系列"专为日本人开发的名越稔洋终于开始进军国际市场，由世嘉日本总部为开发主力，欧美团队协助制作的《二进制领域》是一款面向全球市场开发的动作射击游戏。本作发生在2080年的东京，那时东京已经形成了界限分明的两个阶层。极其富裕的人们住在城市的上层，那里充满未来色彩；而穷人们住的下层看起来与现在的东京相似，只不过破旧得多。在那时，世界的经济已经完全依靠机器人，机器人渗透到人们生活的方方面面。但是不知道因为什么原因，人类与机器人之间爆发了战争。本作非常重视故事的戏剧张力，剧情场面都是由日本方面制作，但是配音是找英语国家的配音演员录制。此外，本作还着重提升机器人的AI，不管是敌人还是伙伴都会有极高的AI，而且人物的行动特点会非常特别。





混乱统治

发行商 | SEGA
开发商 | Platinum Games

发售时间 | 2011年秋季

世嘉与白金工作室之间的合作协议到期后，因为合作得十分愉快，因此决定续签。白金正在开发的最新作《混乱统治》也将由世嘉发行。官方表示这是一款"大型多人肉搏格斗游戏"，在某些方面延续了白金工作室的Wii暴力游戏《疯狂世界》的风格。



本作从两年前开始开发，制作人稻叶敦志表示，开发过程中最大的困难是要克服多人数在线大混战时的网络拖慢问题。本作会有多种多样的在线模式，也有完整的线下剧情模式，《疯狂世界》的主角Jack会在本作中出现。



黑暗之魂

发行商 | NBGI
开发商 | FromSoftware

发售时间 | 2011年内

FromSoftware开发的《恶魔之魂》是一匹真正的黑马，在日本反响平平，但是在欧美发售后，获得媒体强烈好评，并取得了出色的销量。由NBGI发行的续作将会延续前作的高难度风格，并且加入了在线游戏模式，剧情模式的流程大约为60小时左右。敌人种类从前作的30种增加到近百种，敌人AI更高，将会从四面八方向玩家涌来。

玩家仍然扮演一位由自己创造的主角，游戏界面元素全部取消，让玩家更完美地融入到游戏中。玩家可以从一个古老的废墟前往游戏中的不同地区。本作的世界规模非常庞大，地平线上所看到的一切地方都可以到达。玩家所使用的每一种武器都附带不同的技能，根据武器与角色本身的相性，合理的搭配将会产生更大的威力，本作也有武器锻造系统。





山脊赛车 无限

发行商 | NBGI
开发商 | Bugbear

发售时间 | 2011年内

2006年《山脊赛车7》随PS3首发，该作无论是画面、业界口碑还是销量都不是很理想。之后4年，该系列仿佛销声匿迹，再也没有家用机新作推出。原来，NBGI一直在寻找海外开发商接手该系列，希望开发实力更强的欧美工作室能够为该系列注入新的活力。最近NBGI宣布《山脊赛车》将会在阔别5年后与玩家重逢。本作是"《山脊赛车》系列"首次交由欧美工作室开发，负责开发的Bugbear工作室曾制作了注重破坏的赛车游戏系列《FlatOut》。而这款《山脊赛车 无限》也将强调破坏的快感，官方强调这是一款危险而狂野的赛车游戏。



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

新闻大杂烩 VARIETY NEWS

NEWS STATION OF PLAYSTATION 3

数字串烧

49% 据著名市调公司尼尔森发布的一份面向美国市场的调查报告显示，13岁以上的PS3用户中，用PS3来玩游戏的时间仅占49%(其中在线游戏时间为19%，单机时间为30%)，也就是说超过一半的时间不是用来玩游戏，非游戏功能中，看DVD或者BD电影所占的时间为27%，看下载和在线电影所占的时间为13%。PS3用户的主机每周平均使用时间为4.1小时。看来把PS3当作蓝光影碟机来使用的用户还真不少。

3000亿 平井一夫表示，目前PSN的营业收入正在以每年将近100%的速度疯狂增长，预计到2012财年将会达到3000亿日元的年收入规模。在2009财年PSN的业务收入为360亿日元，本财年预计将会翻番。不过本财年PSN仍处于亏损状态，从下个财年开始实现盈利。到2010年11月份，PSN账号数量已经达到6000万个。



1.5亿 索尼于2月14日宣布，截至2011年1月31日，PS2全球累计出货1.5亿台，是历史上首个突破1.5亿销量的游戏机。迄今为止，在PS2上推出的游戏总共10828款，总计销量达15.2亿套。

500万 去年秋季发售的《荣誉勋章》是EA用来对抗《使命召唤》的大作，虽然业界评价并不高，销量与《使命召唤》也没有可比性，但根据最近EA发布的数据，本作累计销量已经超过了500万套。EA对《荣誉勋章》的销售成绩非常满意，续作已经确认正在开发中。

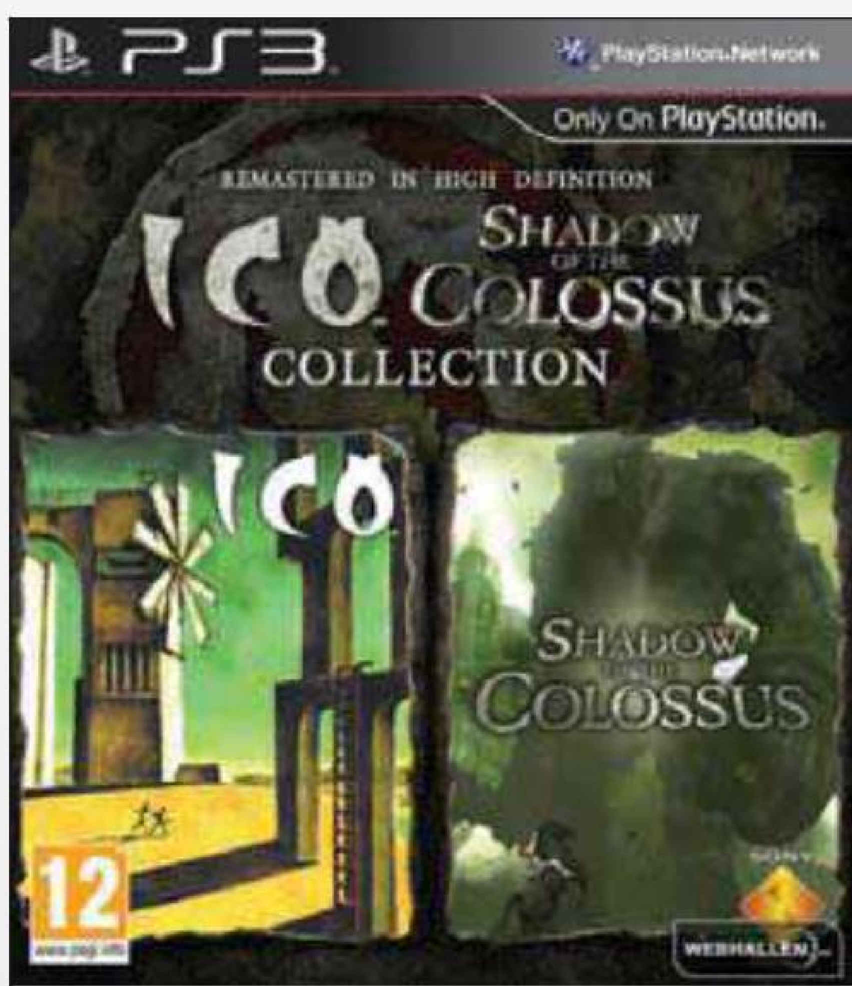
流言蜚语

《现代战争》前传?

据传，Infinity Ward目前正在开发的《使命召唤》新作将会是《现代战争》的前传，使用《现代战争2》的引擎开发，主角是该作中标志性的Ghost，讲述其如何成为141特遣部队的成员，其中所述的情节将导致《现代战争》一代的事件。此外，据《洛杉矶时报》报道，Sledgehammer Games和Raven Software正在辅助IW开发这款《使命召唤》新作，Sledgehammer与IW平分了《现代战争3》的单人模式部分，而之前曾参与开发《COD》下载内容的Raven负责开发的是多人部分。本作预计将于今年11月发售。

《ICO》合集发售日?

最近在美国亚马逊的网络商城页面中，《ICO》和《汪达与巨像》的高清合集产品页面出现了发售日：



2011年3月31日。此前业界的传闻是该作将于今年夏季发售。目前亚马逊已经开始接受该作的预订。

PS3新机型将公布?

最近有报道称，索尼将会推出PS3的新机型，除了刺激市场需求外，这次推出新机型的另一个重要目的是为了防止盗版。自从PS3被破解之后，盗版的蔓延速度非常猖獗，索尼已通过打官司、BAN机等方式对抗盗版。而传闻中的新机型将会加强反盗版措施。据称该新机型的体积将进一步缩小，搭载300GB硬盘，定价为186.99英镑。

孤岛惊魂3?

最近《PS官方杂志》称："收拾好你的装备吧，《孤岛惊魂3》可能会在年底之前到来。"早在3年前育碧就表示《孤岛惊魂3》已经在开发中，开发周期如此之长的原因是为了制作出一款顶级的FPS巨作。据称该作仍然会以非洲大陆为舞台，游戏世界将更加广阔。

神机短消息

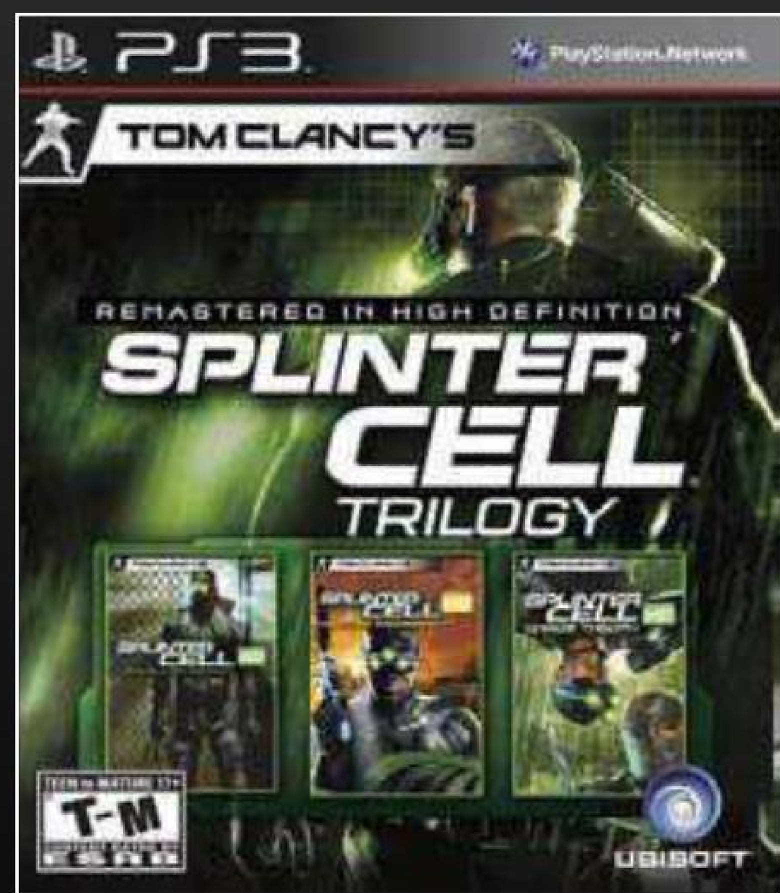
■一位认识稻船敬二的业界分析家在微博中透露，他最近在东京的赤坂见附地区偶遇稻船敬二，在闲聊中，稻船敬二透露他成立了一家叫做Comcept的新公司，还给了他一张印上Comcept公司标志的名片，这是稻船敬二首次与关系人士交换刚印好的名片。

■EA透露今年其网络业务营收达到了7.5亿美元，其中下载内容(DLC)所占比例为20%，光是来自《FIFA》的收入就有4500万美元。而仅发行下载版本的《战地1943》收入为1600万美元。

■《暴雨》开发商Quantic Dream宣布，他们刚开办不久的动作捕捉工作室已经对外营业，接受其他游戏公司动作捕捉部分的外包业务。这家位于法国巴黎的工作室有一套全新的动作捕捉设备，通过64个摄像头，能够将演员的动作、面部表情与配音同步捕捉，相当于把演员的表演直接转化到电脑中。

■Activision于12月21日宣布，《使命召唤 黑暗行动》销售额已突破10亿美元，比前作《现代战争2》更快突破这一销量大关。玩家在本作身上总共花费了6亿小时。

■育碧宣布将会在PS3上推出《分裂细胞 三部曲》，其中收录了《分裂细胞》、《分裂细胞 明日潘多拉》和《分裂细胞 混沌理论》。这三款游戏都将全面高清化。



■Epic Games的CliffyB透露，在2011年游戏开发者大会期间，Epic Games将会公布一款原创新作，与Epic过去的任何作品无关。

■提供云计算服务的OnLive公司最近宣布与VIZIO公司合作，将推出内置云计算服务的蓝光播放机。今后VIZIO推出的VIA蓝光播放机与VIA Plus电视机可直接登录OnLive的云计算游戏服务，享受高品质的在线游戏。

■MMV近日宣布由于运营情况不佳，该公司决定取消正在为PS3和X360开发的一款RPG大作，因为取消该作造成的损失为2.45亿日元。

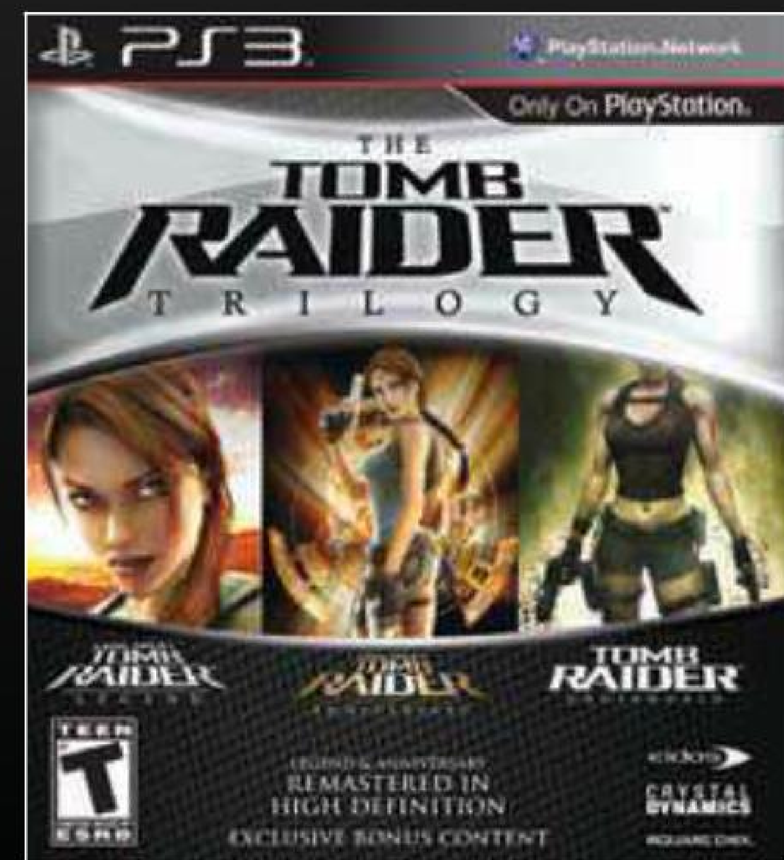
■索尼目前正准备向业余爱好者开放Move的应用开发。在今年3月的游戏开发者大会期间，SCEA将举办Move开发的专题演讲，在其描述中说："我们将探讨Move服务器计划，学术界与业余爱好者们可以使用PS Move在其PC上开发软件。"

■日本5pb公司社长志仓千代丸最近在微博上宣布准备加盟PS3，并表示可能会为NGP开发游戏，因为把PS3游戏移植到NGP上十分容易。

■NBGI表示目前正在收缩外包给海外工作室的游戏开发业务，今后NBGI的游戏将重新以日本本土开发为主。Namco Bandai集团目前70%以上的销售额都来自日本，不过他们仍然希望在2016年4月之前使日本与海外的销售收入各占一半。本财年NBGI在海外的游戏销量预计将提高56%，达到590万套，而本土销量将降低14%，减少到330万套。

■DICE工作室最近透露，除了《战地3》之外，他们还有一款新作正在开发中，据传该作可能是《镜之边缘2》。

■Eidos宣布高清化重制的《古墓丽影 三部曲》将会在3月22日于PS3上推出。本作收录了《古墓丽影 地下世界》、《古墓丽影 周年纪念版》和《古墓丽影 传奇》。



"游戏是一种娱乐，换句话说，任何娱乐类型都可能是它的竞争对手。所以，电影、电视甚至喝酒聚会都是它的对手。"

——在2月初《日经》的采访中，平井一夫抛出了他的最新高论，"喝酒对手论"就此成为业界的热门话题。平井一夫说："如果其他娱乐类型蓬勃发展，世上再也没人玩游戏，那么与3DS的竞争是输是赢都没有任何意义。"与高呼多媒体的PS2、PSP和PS3不同，NGP是一款为玩家打造的掌机，目的是在外围行业的激烈竞争下守住游戏的乐土。SCE正在回归游戏本位，回到17年前那个以优质游戏引导一切的SCE。今年前3季度，PS3软件销量同比增长1000多万套，游戏行业传统的软件盈利模式让SCE业绩大幅增长，本财年实现盈利的目标已胜券在握。进入收获期的SCE将会在下一个五年回收过去酿成的巨额亏损，在PS3的第二个五年，将通过与NGP的双剑合璧，重塑PlayStation的品牌光辉。





双剑

文 Lancer 编 星夜 美编 一刀

白纸状态

目前PS4正处于白纸阶段，可能还没有立项。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

2月中旬，平井一夫在日本PC WATCH网站采访时说："我认为PS3的价值将会持续提升，因此我们还没有开始讨论PS4。因此我们仍然会全力专注于PS3，目前，我希望大家将PS3与NGP视为一对新搭档。"也就是说，目前PS4正处于白纸阶段，可能还没有立项。而一个主机研发项目从建立到完成，至少需要3年时间。有迹象表明，SCE至少曾讨论过PS4主机规格的多种方案，但是到2010年中，所有计划方案都被搁置。坊间曾流传PS4将采用英特尔的Larrabee方案，或者IBM罗彻斯特开发中心的PowerPC CPU技术。一般认为索尼的下一代主机将实现技术工艺的跳跃性发展，直接进入22纳米/20纳米以下的工艺尺寸。目前SCE与微软之间正处于技术博弈状态，双方都希望根据对方的下一步行动来决定自己的战略，都不愿先行贸然开发新一代主机。微软对于次世代主机的方向也很迷惑，对Kinect"新主机级别"的首发造势已表明其将次世代主机计划搁置，利用体感技术骑驴找马的心态。Kinect轰轰烈烈的首发对SCE是一个重要的战略信号，使其确信微软将大幅推后次世代主机计划，不会突然发动次世代突袭战。

微软通过Kinect实现"升级不换代"的主机战略，让SCE免去了后顾之忧，在PS3开始进入收获期之时，无需将历经千辛万苦才到手的利润投向次世代主机研发。但是要保持业务增长，平井一夫还有一个不得不面对的现实问题——X360与Wii夺去了PS2时代的大量用户，也许SCE可以利用高清的普及将部分Wii玩家发展成PS3用户，但是因为PS3与X360的性能与游戏阵容都过于相近，被X360抢走的市场份额将难以追回。而几年来传统意义的游戏玩家数量并未得到明显补充，SCE不得不与微软平分PS2时代1.5亿的消费群体，留给PS3的市场空间也许不像PS2那般广阔。目前高清市场已进入成熟期，PS3与X360的月销量之和大约相当于当年PS2成熟期的月销量水平。有X360在持续瓜分市场，SCE要恢复当年的硬件业务规模，需要的是能创造新需求的硬件。NGP被SCE用于延长PS3的战线，从某种意义而言，它相当于PS3的一个便携化新型号，可助SCE抢回被微软夺走的市场份额。

17年前，第一代PlayStation以纯游戏机的市场定位开创了游戏市场的新王朝。之后十几年，SCE不断尝试以游戏产业为据点，向多媒体市场



大范围扩张。被越吹越大的多媒体泡沫终于在PS3上破灭。NGP在“游戏本位”思想上回归PS时代的原点，以玩家所需的游戏体验为诉求，希望重聚曾经拥护PlayStation品牌的玩家。NGP以PS3的性能为目标，以移植或改造PS3游戏为主要软件策略，希望将家用机高清游戏体验完美掌机化。让沉浸在高清主机视听享受之中、鄙夷掌机游戏简陋画面的核心玩家们开始成为掌机用户。因为高清主机的游戏阵容太相似，大多数X360用户不会因为SCE的几款第一方游戏而再买一台PS3，但是如果有一台画面和操作都与家用机相差无几的掌机，他们也许会买一台享受大作随身带的便利，同时补玩那些久仰大名的PS3独占游戏系列。当今游戏市场上，至少有3000万以上热爱传统游戏的玩家，他们可能在四五年前就买了高清主机，由于主机生命周期被普遍延长到十年，这个原本五六年就要升级换代的消费群体将他们的游戏开支都转到了游戏软件上。但是游戏主机五六年的生命周期有其道理，同一部主机玩了五六年之后，难免开始出现审美疲劳，需要新主机带来的全新游戏体验。微软试图以Kinect改变X360的游戏体验，而PS3的Move因创新度不足，难以起到与Kinect相同的作用。NGP是填补硬件市场空白的合理选择，这部诞生于PS3生命周期中间点的新主机，可视为PS3到PS4之间的过渡产品，用于满足玩家5年买一台新游戏机的消费规律，避免因主机生命周期的延长而浪费了已有用户的消费潜能。NGP的市场定位不应被限制于掌机市场，而应该同时作为家用机的补充产品。



PS Meeting 2010的压轴戏是Activision的《使命召唤》，FPS今后可能成为NGP主力游戏类型，这也说明了SCE借NGP从微软手中夺回市场份额的战略构想。X360是FPS重镇，这个极度活跃且消费能力强劲的玩家群体是X360的生命线，他们最容易接受新主机，最愿意为高性能主机买单。但他们也许4年后才能等到下一代家用机的降临。在此之前，NGP也许可凭借其惊人的画面进化与适合FPS的操作界面成为他们购入新主机的最佳选择。通过FPS游戏不可或缺的在线联机要素，将这部分原本忠实于Xbox LIVE的玩家带到PSN的世界，在下一次家用机大战之前建立起更庞大稳固的用户基础。

成本至上

自从平井一夫上台后，SCE在新主机开发过程中开始将成本问题作为最高考量。

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

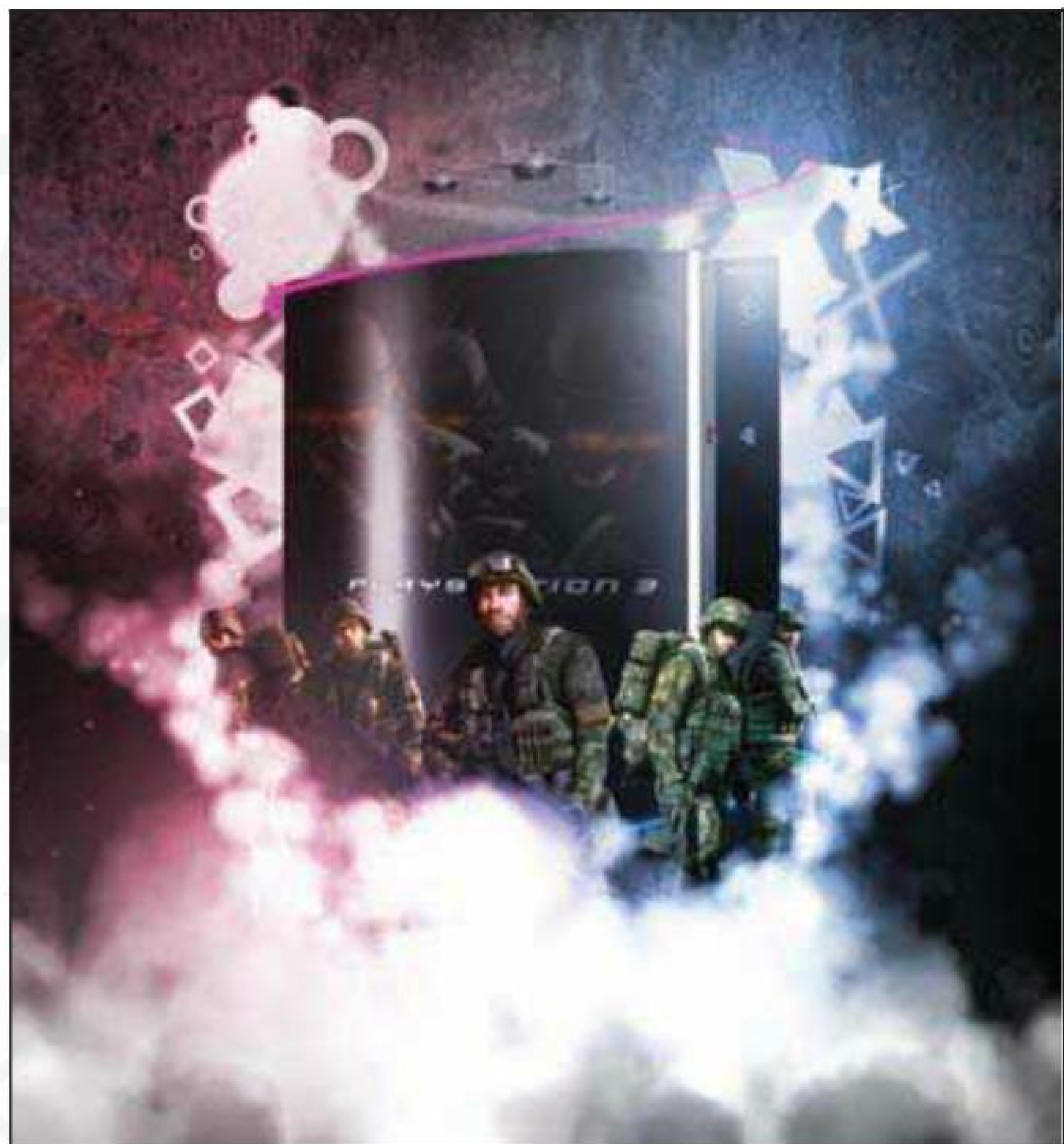
假如技术条件允许，SCE能开发出真正的掌机版PS3，让所有PS3游戏无需移植直接在该掌机上运行，也许凭借丰富的软件资源，SCE的胜算将会更大。可惜画面解析度、游戏容量、PS3独特的硬件构造等因素都注定“PS3掌上兼容机”无法实现。为了降低游戏开发成本，提高第三方支持度，SCE要做的是尽一切可能降低PS3游戏移植到NGP的难度，这也是当前SCE游戏开发工具部门正在着重解决的问题。SCE全球工作室总裁吉田修平向第三方保证，NGP是一部游戏开发环境极其友好的主机，PS Meeting接连6段的第三方技术演示都在强调将PS3游戏移植到NGP的便利性，Epic Games甚至能在一个星期内完成整个游戏的移植。SCE应引导第三方将PS3/NGP跨平台作为今后标准的软件策略，今后大部分PS3新作实现与NGP版同步上市。NGP与过去所有掌机相比最大的优势在于：它拥有与现有主流家用机最接近的性能，所以它的移植游戏不用像过去的大多数掌机游戏一样当二等公民，第三方不用单独找一个三流小团队开发最新大作的掌机劣化版。将NGP列为与PS3/X360同等的跨平台版本，将其视为家用机市场上的第三台高清主机，以家用机的经营模式发展NGP，使其与PS3分享软件与网络资源，这几乎是NGP打破成本迷局的惟一出路。

NGP能降低游戏开发难度，应归功于当前智能手机行业流行的“ARM Cortex-A + PowerVR SGX”硬件结构。软件业已根据此硬件构造形成了完善的软件开发环境。这对于十几年来追求“独有技术规格”的SCE是一次具有标志性意义的重大突破。4年前平井一夫继任SCE社长，行业内人士普遍预测SCE将从硬件思维转向软件思维，即降低对硬件研发能力的投入，强化软件开发能力。放弃对自主核心硬件技术的执着，采用同行业更主流、性价比更高的技术。这不仅可以节省巨额的研发投入，而且可以降低主机生产成本，节约下来的硬件开发成本可用于增强第一方游戏开发实力。自2007年以来，SCE第一方游戏开发实力的突飞猛进有目共睹，这就是软件在研发投入中所占比例大幅提高的直接后果。

据业界关系者称，自从平井一夫上台后，SCE在新主机开发过程中开始将成本问题作为最高考量，控制成本的严厉程度远远超过久多良木健时代。久多良木健能抛弃市面上高性价比的成熟内存技术，使用昂贵的XDR，只为换来小小的性能提升。这种性能至上的决策考量在平井一夫时代不可能重现。为控制成本，平井一夫可以打破传统的内部供给体制，寻求社外性价比更高的核心技术。开发PSP和PS3时，索尼主要通过集团下属的半导体工厂制造主要芯片，因为久多良木健同时掌管着索尼的芯片业务，他强烈渴望通过游戏机的大量零部件需求推动索尼芯片事业的发展。但索尼的量产规模无法与专业芯片商相比，SCE的游戏机无端承受了芯片部门的高成本负担。PS3是一部被过于沉重的集团负担压垮的主机，它肩负着芯片事业、蓝光事业、网络事业等各部门的殷切期望，为集团目标背负了过高的成本。平井一夫就任SCE社长，并一步步爬到索尼集团副社长职位后，卸下了压在PS3身上的大山，让它以轻盈的步伐实现自己的盈利目标。

NGP是平井一夫时代的第一部新主机，“将成本控制到合理范围”是平井一夫向主机研发团队下的死命令。吉田修平说，NGP原计划的性能规格比现在还高，为了服从成本前提不得不砍掉许多很酷的功能。599美元的价格对PS3造成的打击足以让平井一夫刻骨铭心，NGP没有理由继续走高价之路。平井一夫心目中的“合理范围”究竟是多少？能否为玩家所接受？根据NGP与PS3接近的图像处理性能，合理价位应该是以当前的PS3价格为参考，即300美元左右。虽然这个价位比过去的掌机高出许多，但是换一种角度思考：能用300





美元买一台可塞进口袋的PS3，绝对可以称得上"合理"。索尼或许还可以为NGP提供影音输出功能，960×544的解析度即使是输出到高清大电视上也足够清晰。如此，NGP便成为一部真正的便携式家用机，300美元的价格更加理直气壮。性能远高于iPad与iPhone4的NGP成本可能还不止300美元，不过与3G网络服务捆绑之后，将售价控制到300美元以内应该没什么压力。

"便携式家用机"的产品定位可提升PS3的价值含量，但是否会造成与PS3之间的"兄弟相残"？SCE如何让已经拥有PS3的玩家再花同样的钱买一台游戏几乎相同的掌机？又如何避免新客户买了NGP之后就不再买PS3？SCE希望开发商为NGP的移植游戏增加一些原创内容，比如活用其触摸屏、背部触控、摄像头、动作感应等功能，更重要的是可利用3G+Wi-Fi让在线游戏成为掌机的标准。可随时随地网战的便利性将成为很多核心玩家添置一台NGP的理由。《MHP》在日本的大流行启发了SCE，证明掌上联机游戏可形成病毒式扩散普及。同时网战在家用机上的流行预示着网络将成为电子游戏的必然归宿。由于欧美较为分散的居住环境，以及在中小学校里NDS一统天下，注定PSP的联机游戏之风刮不到欧美。基于3G+Wi-Fi的NGP可围绕成年核心玩家，建立活跃的掌机FPS游戏社群，让那些热爱射击游戏，却无法抽出太多时间在家中网战的玩家们随时随地享受网络乐趣。NGP与PS3的跨平台在线游戏不难实现，当你在家中激战正酣却临时需要外出，你将为自己拥有一台NGP而感到庆幸。FPS网战的流行一旦蔓延到掌机上，在欧美产生的扩散威力可能会远远超过日本的狩猎风暴。

休闲木马计

PlayStation Suite是索尼安放到智能手机世界的特洛伊木马

CRITICISM OF PLAYSTATION 3

NDS与PSP激烈竞争的结果是掌机市场规模膨胀了一倍，而如今来自智能手机的强烈冲击正对掌机市场造成空前的威胁。NDS受到智能手机休闲游戏的剧烈冲击，3DS不得不退守核心游戏。NGP的市场定位更加核心化，拥有被业内人士赞誉为"掌机史上最佳手感"的操作界面，所以平井一夫对智能手机行业的冲击波澜不惊，他淡定自若地对《日经》记者说："休闲游戏为我们创造了一个将过去无法吸引的用户吸引到游戏世界之中的机会。我们相信总会有一些休闲游戏玩家转向传统游戏，现在我们要做的就是为他们提供有趣的游戏。"

SCE不仅希望核心玩家将NGP当作掌机化的PS3，也希望那些因为智能手机而开始接触游戏的新消费者们进入PlayStation的世界。与NGP同时公布的PlayStation Suite是将PlayStation平台软件化的重要战略转型，进一步证明平井一夫时代的SCE正在从硬件思维向软件思维转型。PlayStation Suite将在所有Android手机与平板电脑上展开，平井一夫表示未来将其打入iOS，甚至杀入Windows Phone也不无可能。在竞争对手的主机上运行自己的游戏——过去这对于主机厂商而言简直是大逆不道的想法。但这对索尼游戏版图的扩张却有多方面的积极意义。PlayStation Suite就像一个官方模拟器，或者说在Android手机上运行PS主机，它并不妨碍索尼赚取权利金，却不需要索尼投入成本研发硬件、在主机销售上亏钱，甚至不需要投入新游戏的研发成本。以过去的游戏为主，让历史遗产继续创造价值，索尼与第三方只需坐等收钱。核心玩家们可能看不上那些十多年前的游戏，但对于智能手机上那些热衷于《愤怒的小鸟》的新手们，PS游戏并不是那么古老。PlayStation Suite为那些刚跨入游戏世界大门的休闲玩家们提供了一个初次接触经典的机会，将他们逐步引入更具深度的传统游戏世界。PlayStation Suite是索尼安放到智能手机世界的





特洛伊木马，在NGP稳住核心玩家的同时，用PlayStation Suite分享智能手机的胜利果实。

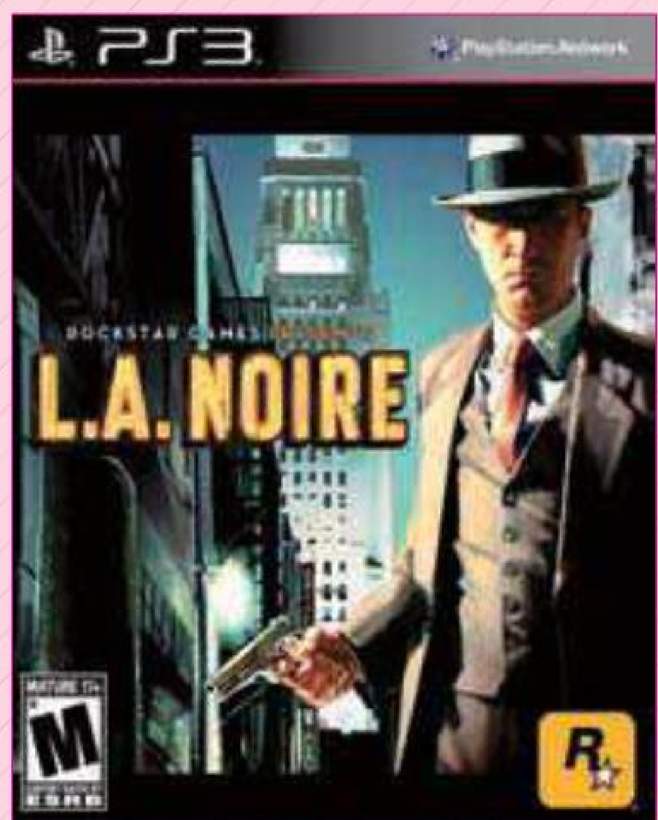
作为索尼集团硬件势力代表的久多良木健早就预测未来游戏机将融入网络，游戏机这种硬件实体可能会消失，从游戏内容到运算游戏所需的处理能力都由网络提供。在这种基于云计算的网络时代到来之前，PlayStation Suite率先将PS融入网络，摸索建立于软件与网络平台之上的游戏产业新模式。NGP也可视为对网络化未来的探索。在网络一体化的未来，家用机与掌机之间的界限将更加模糊，就像iPad与iPhone4分享几乎同质的娱乐内容。家用机性能遇到的技术瓶颈与掌机技术的飞速发展使二者站在了相同的技术高度，掌机世界与家用机世界通过一根网线完美融合成为可能。NGP率先让玩家体验掌机与家用机的完美对接，不仅可以更好的实现两个平台之间的软件资源共享，也将延长PS3的寿命，让本世代的游戏开发技术与资源可以沿用更长的时间，让PS3用户在未来更长时间内有最新大作可玩。

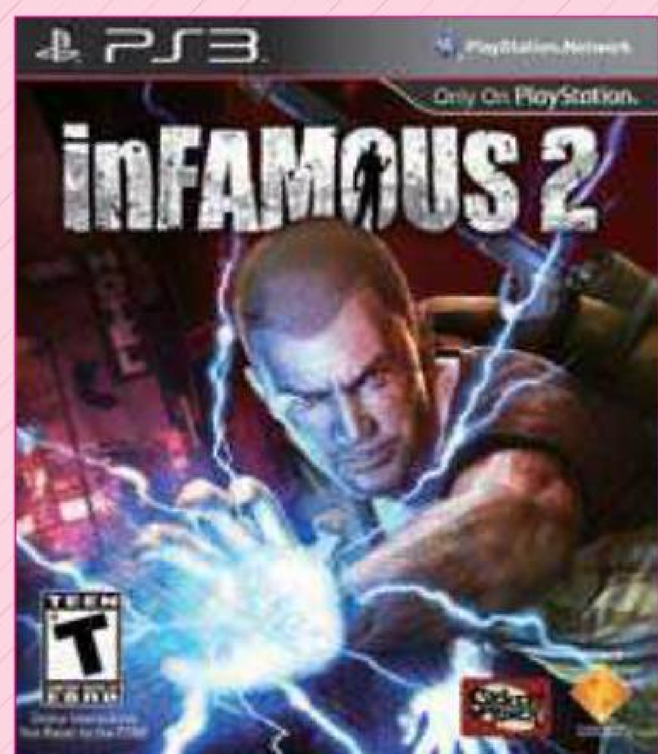
从NGP的硬件特征也可以推测，在平井一夫的带领下，未来PS4也将采用业界更为主流的硬件技术，成本的重要性将继续高于性能，血本卖硬件的时代将一去不复返。游戏业界的竞争规则已经在这一轮激烈的主机大战中发生变化，单款主机的销量数字不再是衡量成败的惟一标准，即使PS3无法达成PS2累计1.5亿的销量，只要能通过NGP使其硬件总销售规模超越PS2时代，并在软件收入上创造新高，就可以视为胜利。毕竟盈利才是企业的终极目标，在这个最终目标面前，一切华丽口号都是浮云。

PS3 NEW GAME SCHEDULE 新作发售表


■真 · 三国无双 6


■如龙 终焉


■黑色洛城


■无名英雄 2

日期	中文译名	游戏原名	公司名称	类别	版本
2011年2月					
24日	魔界战记4	魔界战记ディスガイア4	日本一	策略角色扮演	日版
24日	符文工厂 海洋	ルーンファクトリー オーシャンズ	MMV	模拟经营	日版
25日	烈火战车	Twisted Metal	SCE	动作	欧版
27日	疯狂境地	Gun Loco	Square Enix	动作射击	美版
2011年3月					
1日	拳击之夜 冠军	Fight Night Champion	EA Sports	体育	美版
3日	侍道4	侍道4	Spike	动作	日版
8日	龙之世纪 II	Dragon Age II	EA	动作角色扮演	美版
8日	职业棒球大联盟2K11	Major League Baseball 2K11	2K Sports	体育	美版
8日	美国职业棒球大联盟11	MLB 11：The Show	SCE	体育	美版
10日	真・三国无双6	真・三国无双6	Koei Tecmo	动作	日版
10日	绝体绝命都市4 夏日回忆	绝体绝命都市4 —Summer Memories—	Irem	动作冒险	日版
15日	上旋高手4	Top Spin 4	2K Sports	体育	美版
17日	如龙 终焉	龙が如く OF THE END	SEGA	动作	日版
17日	机车风暴3 启示录	MotorStorm：Apocalypse	SCE	竞速	日版
22日	孤岛危机2	Crysis 2	EA	主视角射击	美版
22日	乐高星球大战III 克隆人的战争	LEGO Star Wars III：The Clone Wars	LucasArts	动作	美版
22日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
24日	凉宫春日的追想	凉宫ハルヒの追想	NBGI	文字冒险	日版
29日	伊甸之子	Child of Eden	Ubisoft	射击	美版
29日	极品飞车 变速2 释放	Shift 2 Unleashed：Need for Speed	EA	竞速	美版
31日	太空频道5 Part 2（下载）	Space Channel 5 Part 2	SEGA	音乐	美版
31日	护君被诅咒了 冥界活剧宽频版	まもるクンは呪われてしまった！ ~冥界活劇ワイド版~	Cyberfront	射击	日版
2011年4月					
1日	巫师冒险记	Sorcery	SCE	动作	美版
5日	黑色洛城	L.A. Noire	Rockstar Games	动作	美版
5日	VR网球4	Virtua Tennis 4	SEGA	体育	美版
12日	Brink	Brink	Bethesda	主视角射击	美版
12日	迈克尔・杰克逊 梦幻体验	Michael Jackson the Experience	Ubisoft	音乐	美版
19日	入口2（下载）	Portal 2	Valve	主视角射击	美版
21日	Clannad	CLANNAD —クラナド—	Prototype	文字冒险	日版
21日	海豹突击队4	SOCOM：U.S. Navy SEALs 4	SCE	动作射击	美版
28日	幻境神界 大天使的崛起	El Shaddai ASCENSION OF THE METATRON	Ignition	动作	日版
2011年5月					
17日	乐高加勒比海盗	LEGO Pirates of the Caribbean：The Video Game	LucasArts	动作	美版
24日	无名英雄2	inFamous 2	SCE	动作	美版
24日	尘土飞扬3	Dirt 3	Codemasters	竞速	美版
24日	灵异恐惧3	F.3.A.R.	Warner Bros.	主视角射击	美版
31日	地牢围攻III	Dungeon Siege III	Square Enix	角色扮演	美版

2011年其他期待游戏

预定发售日	游戏名	类型	预定发售日	游戏名	类型
2011年9月6日	抵抗3	Resistance 3	SCE	主视角射击	美版
2011年9月15日	狂暴	Rage	id Software	主视角射击	美版
2011年11月1日	未知海域3	Uncharted 3：Drake's Deception	SCE	动作射击	美版
2011年11月11日	上古卷轴V 天际	The Elder Scrolls V：Skyrim	Bethesda Game Studios	角色扮演	美版

PSN 近期下载推荐

文 无名 美编 anubis

对于很多一直关注 PS3 平台的玩家来说，这一期的更新内容里最令人兴奋的不是《生化尖兵 重装上阵》，也不是《杀戮地带 3》的试玩版，而是一个小小的软件：Flimy，这个软件能够播放 AVCHD 格式的影像。众所周知原来 PS3 是有这个功能的，但是索尼在 2.50 升级后取消了这个功能，一部分玩家对此颇有微辞，这次加回来也算是顺应民意。其实对于各位玩家来说，播放 AVCHD 不是什么必要的功能，但是这个软件有着巨大的标志性作用：索尼在尝试恢复早期 PS3 的功能。这才是最重要的。

软件 FLIMY

所在服务器：全 4.99 美元 /42 港币 /500 日元



2 月 10 日，索尼发表了 PS3 专用软件 FLIMY，可以用 PS3 播放播放 AVCHD 格式的影像。AVCHD 格式的影像主要储存于 8 厘米的 mini-DVD 光盘，国内很多“迷你蓝光”都是这个格式的。AVCHD 格式可以用于用户自己生成的视频，不涉及版权问题，很多盗版商都会在这个格式上做文章，在 PS3 的 2.50 系统版本以前 PS3 是可以直接播放 AVCHD 格式的，但是系统升级以后索尼取消了这个功能，可能是为了保护版权方的利益，但是很多用户表示自己制作的影像也无法播放了，所以这次索尼以播放器的形式加了回来。这个操作软件最大的优点是便捷，一目了然，用手柄操作起来没有任何不方便的感觉。拿不定主意的玩家可以下载于同一天全服推出的试用版了解一下这款软件。

AVCHD 格式播放的回归在某些玩家看来可能具有更大的象征意义，这是否代表了索尼在试着回归一些 PS3 早期的功能？联想到最近传说的 PS2 游戏功能的变相回归，这还真不是不可能，只是我们要花钱购买原来就有的功能，这多少让人有些别扭，笔者个人倾向于免费回归。

主题 传统中国年 兔年主题

所在服务器：日 / 美 只对 PLUS 用户开放 PLUS 会员免费

今年按照中国传统干支纪年法来算是兔年，随着中国在世界上影响力一天天扩大，中国传统节日的影响力也在不断扩大，不仅是东亚和东南亚一些国家庆祝春节，现在很多欧美国家也有人呼吁把春节设立为法定假日。在这股中国热中，不甘落后的索尼也推出了这款很应景的兔年主题，遗憾的是目前仅对 PLUS 用户开放，不过笔者估计这个应该是限时的，毕竟这个主题没有什么非要放在 PLUS 内容里的理由，如果一整年都放在 PLUS 里的话，到了龙年，还会有人要这个兔年的主题吗？

最后发个牢骚，最需要这个主题的港服，竟然真的没有这个主题。



游戏试玩 《杀戮地带3》单机模式试玩版

所在服务器：全服

对于很多 PS3 玩家来说，这个月是属于《杀戮地带 3》的。索尼放出的试玩可以让充分感受到大作来袭的气势。关于这个试玩版，有一件令人哭笑不得的事情：本来在美服，这个试玩版是只对 PLUS 用户开放的，但是两天后，港服上线的试玩版直接对所有用户开放，理由众说纷纭，但是唯一可以确定的一点是玩家得到了实惠。试玩版截取了游戏开局的一小段流程，上来就以火爆的场面把玩家的眼球牢牢地钉吸引在了屏幕上，在试玩版中还可以得到本作新增加的武器：武装火箭背包，可惜没有乘坐载具的环节。

如果大家对《杀戮地带 3》的素质还有什么怀疑的话，相信我，试玩版会让你打消这些疑虑的。



主题 NBA主题

所在服务器：美 2.99 美元一个

NBA 在美国的火爆毋庸置疑，而篮球游戏在美国的销量也异常惊人。为了满足篮球迷玩家装饰自己 PS3 的愿望，索尼推出了 NBA 球队主题，现在上线的包括波士顿凯尔特人、芝加哥公牛、洛杉矶湖人、迈阿密热火、纽约尼克斯、俄克拉荷马雷霆、奥兰多魔术和圣安东尼奥马刺。相信其他球队的主题也会放出，不过作为一个半吊子球迷，我还是希望得到休斯顿火箭的主题。



完整游戏 STACKING

所在服务器：美服 售价：14.99 美元 /PLUS 用户免费下载

STACKING 这款游戏获得了游戏界的一致好评，以俄罗斯套娃为创意来源的本作在游戏性上高出同时期的下载游戏一筹。在游戏中你可以想做什么就做什么，这里的人只是一个马甲，只要能进入别“人”体内就能扮演他的角色把游戏进行下去，就像更换马甲一样，更换马甲可以随时进行，当目前使用的马甲不适合进行下一步游戏的时候，我们可以从这个马甲里出来换一件。比如说要进入一个门，但是门前有警卫，我们目前扮演的普通市民显然得不到进入房间的权限，那么我们就可以选择扮演大人物让他乖乖把门打开，当然这么富有创意的游戏是不会把过关途径限制在一种方式

上的。还是上面那个例子，我们还有很多种解决办法，比如说扮演大美人勾引守卫然后换上守卫的马甲大摇大摆地进门，或者是扮演挂着热气球的孩子，利用热气球的浮力飞过守卫进门，等等。当然，只有侵占马甲这么一个动作的话，不可避免地会产生烦躁感，游戏中还有很多其他的动作，比如"拍打"，可以让玩家们互相打来打去；还有……我不能说更多了，更精彩的内容还是等玩家自己体会吧。诚意向各位玩家推荐。

针对游戏的素质来说，14.99美元的售价还算便宜。对于美服PLUS会员来说还有一个好消息：本游戏对于PLUS会员是免费的！如果PLUS能持续推出这么给力的免费内容，那么PLUS用户也会激增的。



游戏试玩 生化尖兵 重装上阵2

所在服务器：美服 售价：14.99美元

当年红极一时的《希魔复活》的复刻版《生化尖兵 重装上阵》的续作（这么说话好累）。本游戏的开发是颇有一些波折的，因为3D《生化尖兵》的失利，原来《重装上阵》的制作商Grin倒闭，转由名不见经传的Fatshark开发，事实证明Fatshark还需要一些经验才能开发这种级别的大作。当然这并不是说游戏本身素质有多大问题，只是因为前作起点太高了，续作很难超越。本游戏的手感还是保留了原作的感觉，但是关卡设计方面略显平庸，因此玩起来整体感觉不如前作，可能是我太挑剔了。当然在这里强调一句，"关卡设计略显平庸"这句评语是针对前作来说的，如果作为一款普通的2D横版游戏，关卡设计还是很不错的。

游戏中加入了跳跃元素，跳跃和钩爪结合起来是个不错的创意，让我们看到了《生化尖兵》系列新的发展方向。画面也有一定的提升，手感一如其他卡式动作游戏那样出色，总之，如果你不是太挑剔的玩家，这款游戏还是值得花14.99美元来玩一玩的。相信Fatshark以后可以开发出更好的游戏。

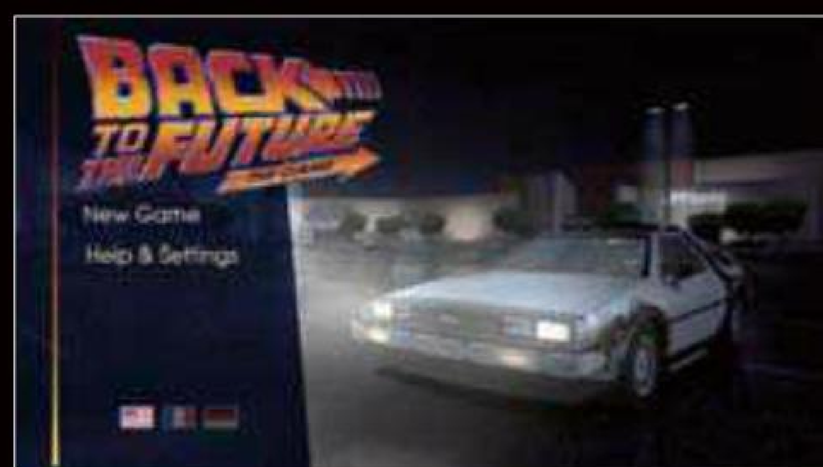


完整游戏 回到未来：游戏版

所在服务器：美服 售价：19.99美元

回到未来是一部非常成功的电影，获得多项奥斯卡奖，全球票房超过一亿美元，如果开发相关题材的游戏，肯定赚的盆满钵满。于是，Telltale Games开发了这款《回到未来：游戏版》，这是一款动作解谜游戏，这种类型正是厂家擅长的（Telltale Games的代表作品是《猴岛小英雄》）。游戏的时间轴位于《回到未来3》剧情结束后的6个月之后，玩家将扮演电影版三部曲的主角马丁和布朗博士一起进行新的时空旅行。游戏秉承了电影版的幽默风格，对话轻松有趣，谜题也没有什么困难的地方，总体流程也不长，感觉玩起来很放松，是电影改编游戏中少有的精品。如果你喜欢这部电影，那么不要犹豫，拿下它吧。

但是同时也要通知各位影迷玩家一个坏消息：据很多《回到未来》迷表示，这款游戏很可能会有续作，不过就目前游戏素质来说，这是件好事也说不定。



游戏试玩 植物大战僵尸

所在服务器：美服 售价：14.99美元

这个游戏无需我多言，曾经荣获"中国白领最喜爱游戏"的本作在国内有着非常高的人气。游戏本身没有问题，但是毕竟是两年前的游戏了，不知道还有多少人愿意掏15美元的"天价"来购买这么一款已经免费玩了两年的游戏。PSN版本的《植物大战僵尸》的优势在于可以联网对战或者联网合作闯关，不过在IPAD版的冲击下，这个优势还能保持多久就不好说了。

游戏本身还有一点小BUG：游戏中双土豆这个植物的价格是200太阳，不过游戏里只显示100。本游戏推荐给那些在枪林弹雨血肉横飞中杀腻了的玩家，有时候换换口味，玩玩这些轻松的小游戏也挺好。



其他推荐 《如龙 终焉》影像

所在服务器：日服 免费

《如龙》系列的最新作，以僵尸为题材的《如龙 终焉》放出了宣传影像和试玩影像，虽然很多玩家对于新作的僵尸题材持保留意见，但是还是推荐大家去看看，没准能改变你对本作的看法（说实话，对乡田龙司先生章鱼烧小贩的身份，至今仍然有很多玩家不接受）。



其他推荐 《高达无双3》追加任务

所在服务器：日服 免费

所在服务器：日服／港服 任务一个8港币／100日元，机体加机师一个48港币／600日元

追加"永远的高达无双"、"巨人们的最终试炼"、"每个人都是高达"三个任务，都是挑战任务中的高难度任务，港服还于2月8日和2月15日分别追加了两名新角色：2月8日追加了来自《高达OO》的狙击手洛克昂，15日则追加了来自同作品的双重人格驾驶员阿雷路亚。



其他推荐 《刺客信条 兄弟会》2.0版

所在服务器：全 免费

追加新的模式和地图：新地图"PIENZA MAP"，这幅地图绿意盎然，非常适合与隐蔽和暗杀。除了新地图，还追加了新模式"CHEST CAPTURE MULTIPLAYER MODE"，本模式类似于保护VIP。还增设了TEMPLAR SCORE系统，用于训练兄弟会成员。

更加令人满意的是，这些追加服务都是完全免费的。

其他推荐 《圣恩传说F》多种追加包

所在服务器：全 免费

所在服务器：港／日 每套变为新角色技能＋服装与战斗主题的换装称号32港币／400日元，每名角色特殊服装的换装称号16港币／200日元。日服独有鲁鲁修服装500日元一套

游戏追加了新的SKIT对话，以及三身新的换装：来自传说系列的经典角色弗林（《薄暮传说》）、哈罗路特（《宿命传说2》）以及人气非常高的里昂（《宿命传说》）。新增的SKIT对话是春节题材的，非常应景，SKIT对话是免费的，听着自己熟悉的角色聊身边的话题，这个感觉非常不错，有兴趣的玩家可以下来听听。



PlayStation群星汇 盘点SCE游戏之星

当人们提起Xbox，出现在大家脑中的可能只有士官长和各种FPS。

当大家谈起任天堂的主机，能想到的是马里奥、口袋妖怪、林克以及一些健脑健身游戏。

而当我们说起PlayStation，无数经典的屏幕形象将出现在我们脑中：古惑狼、瑞奇与叮当、多罗猫、奎托斯、德雷克……比起专注于车枪球的微软，以及低龄向与休闲向的任天堂，索尼更重视对各种市场领域的兼收并蓄。“PlayStation”是包容性最强的主机品牌，所有人都能在PS系主机上找到适合自己的游戏。

“所有游戏在这里集结！”——这是当年索尼对玩家的承诺，直到现在，它仍以此为目标而努力。虽然PS3的主机销量没有竞争对手高，虽然它的独占游戏不比对手多，但它令人尊敬的地方在于——它会为所有购买它的玩家负责，为不同口味的玩家开发风格迥异的优秀作品，而不像某些对手那样只开发热卖的游戏类型，以至于产品种类过度集中，虽然获得了短期利益，却牺牲了长远的发展潜力。

为了迎合各种用户的需要，索尼为PlayStation家族打造了形形色色的游戏明星，无论是低龄层、成年人还是女性玩家，都能在PS系主机上找到适合他们的经典角色。从PS到PS3，并没有一个能始终代言PlayStation品牌的统一游戏角色，因为任何一个游戏角色都只能代表一种风格的游戏，而PlayStation永远不拘一格，在它的天空需要的不是清冷的月辉，而是璀璨的群星。

文 藤曦 美编 一刀

最具票房号召力转会明星 古惑狼

真名	克拉修（Crash Bandicoot）
出道时间	1996年
缔造者	Charles Zembillas

在崇尚科技的美利坚大陆上，十个超级英雄有九个都是基因改造的产物。我们的第一代PS标志性角色也很不幸地落入了俗套。古惑狼克拉修是一只基因改造的东袋狸，来自澳大利亚东南部的一个群岛。克拉修只想过宁静的生活，但他的宁静总是被尼奥·考特斯博士打破，他的每次战斗都是为了让自己的生活重归宁静。在柯柯妹、幼虎普拉、好友克朗奇、北极熊波拉和古岛卫士阿库阿库的帮助下，他总能打败烦人的考特斯博士。

克拉修与考特斯的恩怨起源于一段不堪回首的恋情：当初用尼特拉斯博士进化激光与东袋狸脑皮层创造出来的除了克劳修外，还有一只母袋



狸，叫陶娜。克拉修深爱着陶娜，却被考特斯棒打鸳鸯，于是“此恨绵绵无绝期”。克拉修是只很情绪化的袋狸，一会大笑，一会又大哭，脸变得比娃娃还快。他热爱危险，英勇无惧，好勇斗狠，但武强文弱，掌握的英语词汇几个手指就能数完，包括“哇!”、“妮娜”、“煎饼”等。“古惑狼”的外号绝非浪得虚名，他不知礼貌为何物，总是把好友克朗奇耍得火冒三丈，妹妹柯柯也总被他欺负。

在克拉修诞生的年代，跳到敌人头上还是一种很潮的斗殴方式，克拉修也加入了这个由意大利水管工马里奥开创的流派。不过他还有自己独特的本领：像龙卷风一样高速旋转，所过之处人畜不留。凭借这招龙卷旋风腿在江湖上闯出名堂后，克拉修逐渐开创了自己的流派，每次击败大敌便领悟一门新绝技，尤以轻功造诣最高。以马里奥为榜样入行的克拉修始终不忘跟随马里奥的星路，马里奥开卡丁车，他就跟着开卡丁车；马里奥搞派对，他也跟人搞派对。虽然名气还是不如马里奥，但也称得上是红极一时的天王巨星，无论是冒险生涯还是车手生涯，都搞得有声有色。

克拉修诞生秘闻

开发了《力量指环》、《勇士之道》等游戏后，顽皮狗工作室的Andy Gavin与Jason Rubin决定为索尼打造一个吉祥物。1994年8月，他们从波士顿搬到洛杉矶，在途中突然萌生了制作一款3D平台动作游戏的想法。他们发现世嘉的索尼克与任天堂的马里奥能够通过角色的号召力年复一年地推出热卖新作，而PS还没有自己真正具有代表性的角色。Gavin与Rubin希望他们的角色不要局限于单一的特征，比如索尼克的“快”，和一些卡通角色的“可爱”，更具综合性的角色特征可以在今后的游戏中更容易发挥。因为在游戏中，玩家长时间看到的是角色的背部，所以Gavin与Rubin开玩笑地将游戏代号命名为“索尼克的屁股游戏”。

克拉修原本的名字叫做“袋熊威利”（Willy the Wombat）。在制作第一款游戏时，顽皮狗工作室才刚刚成立，公司就只有Gavin和Rubin两人，为其提供资金的是环球互动工作室，该公司市场部主管坚持要将其改名为Wez、Wuzzles或Wizzy。最后大家争执不下，干脆改名为“Crash”，即碰撞的意思，反映了克拉修到处撞箱子的特性。负责角色设计的是American Exitus公司的卡通设计师Charles Zembillas，他表示克拉修是他职业生涯中最难创作的角色，嘴和身体变成了相同的形状，他要想尽办法让克拉修有多种表情，而不是只会傻笑。此外，头部的转动也是大问题，因为克拉修没有脖子，因此要想看到自己的前后左右，就只有转动整个上半身。至于没有脖子的原因，是为了节省多边形数量，以及有更好的贴图效果。

《古惑狼》开发中途，顽皮狗向索尼演示了试玩版，获得索尼方面的好评，索尼决定拿下该作的发行权。通过索尼的发行力量与宣传造势，《古惑狼》发售后成为PS在低龄市场上最受欢迎的游戏，而克拉修也就顺理成章地成为PS的第一个吉祥物。迄今为止，《古惑狼》相关游戏总销量超过5000万套。


□顽皮狗的角色原型“袋熊威利”。

现状：走穴过多，人气不再

当年《古惑狼》之所以成功，是因为借助了SCE的发行实力，而且推出了不少与主机同捆销售的游戏版本。但是SCE并没有取得《古惑狼》的版权，品牌所有权是归环球公司，SCE只是签了一份5年的独家发行协议。能够把一个版权归别人的游戏品牌当作自己的一线大作，投入巨大的资源进行宣传推广，这说明了当时SCE对待第三方是多么的慷慨。古惑狼是SCE的第一个吉祥物，是一个与PlayStation品牌紧密相连的角色形象，被认为是SCE的马里奥。古惑狼也是迄今为止SCE代表性角色中相关游戏销量最高的一位，在SCE发行的游戏系列中，其销量仅次于《GT赛车》。可惜，SCE与环球合同期满后，《古惑狼》的发行权被环球收回，从此成为一个跨平台游戏系列。不久《古惑狼》缔造者顽皮狗被SCE纳入麾下，发行商与开发商均易帜的《古惑狼》从此一蹶不振，枉费了SCE当年的苦心经营。顽皮狗离去后，曾接手该系列的开发商相继有Traveller's Tales（后来的乐高游戏专业户）、Vicarious Visions（掌机游戏专家）、Radical Entertainment等公司。

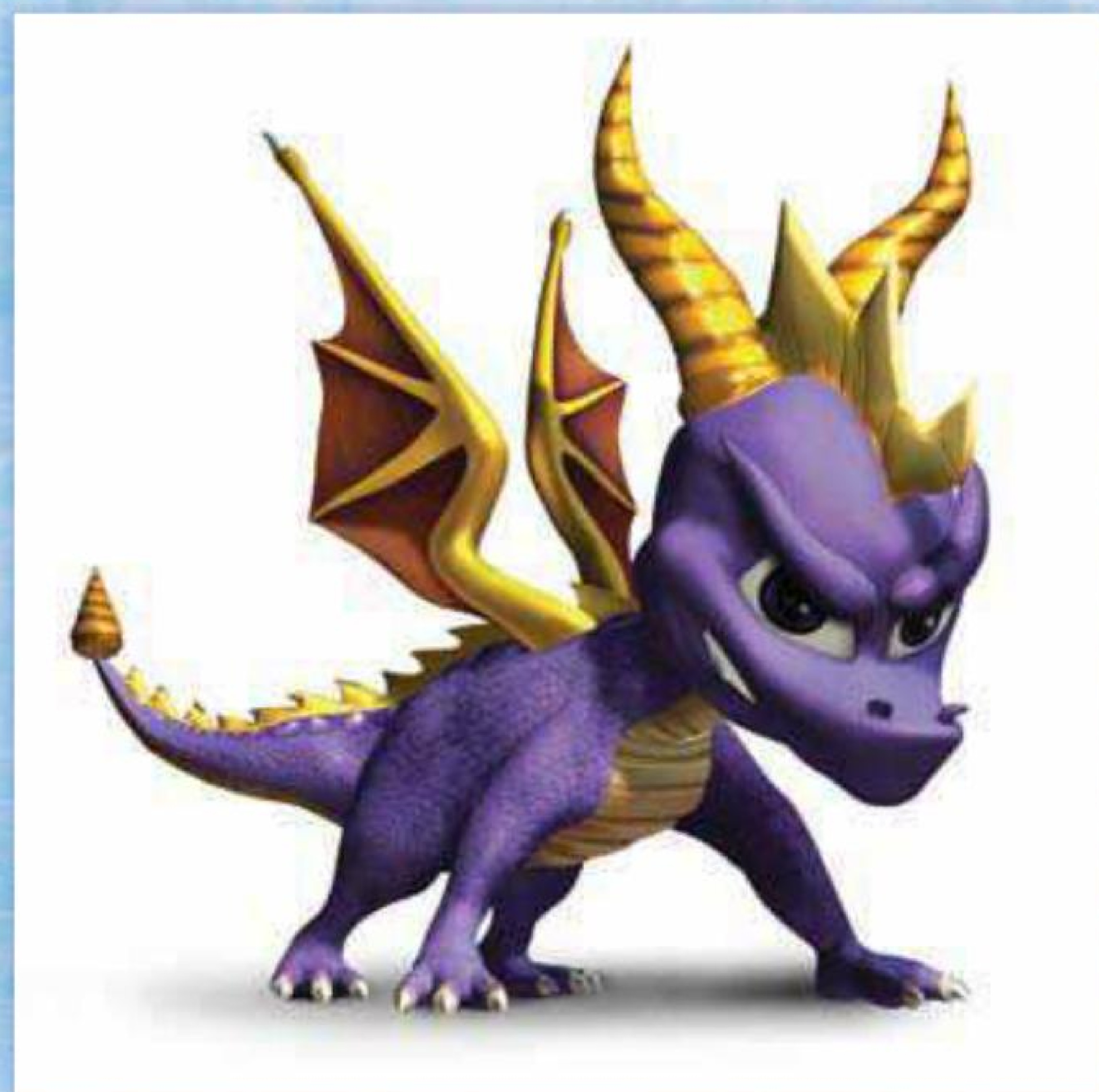


对于克拉修这名角色，传媒界存在不小的争议。IGN认为他是“有史以来最肤浅、最缺乏个性的吉祥物”，GameSpot认为他是一个“没头脑但干劲十足的家伙”，Game Revolution则认为他“古怪而充满新鲜感”。他曾多次进入GameFAQ网站的“角色大战”网友投票比赛，但从来没法支撑超过一个回合。有趣的是，2008年末MSN进行的“最具标志性电子游戏角色”投票中，克拉修挤入了第八名。不过IGN显然是恨透了克拉修，在其评选的“最该死的10名游戏角色”中，克拉修排名第八。IGN编辑Colin Moriarty认为应该让克拉修安乐死，因为近年来他的游戏毫无新意，已经没有了存在价值。

古惑狼票房榜

游戏名	平台	发售时间	销量
古惑狼	PS	1996年9月1日	680万
古惑狼2	PS	1997年10月31日	757万
古惑狼3	PS	1998年10月31日	712万
古惑狼组队赛车	PS	1999年9月30日	479万
古惑狼盛会	PS	2000年12月14日	339万
古惑狼 考特斯之怒	PS2	2001年10月29日	497万
古惑狼极速卡丁车	PS2	2003年11月13日	188万
古惑狼组队赛车	PSP	2005年11月10日	62万

第二大转会巨星 斯派罗



真名	Spyro the Dragon
出道时间	1998年
缔造者	Charles Zembillas

与所有元气十足的少年一样，斯派罗对一切都充满好奇，常常为了探寻未知事物而做出一些危险冒失的事。在他的世界里，他是个头最小的龙，但他的胆子比那些巨龙还要大，而且相当自恋。不过当他年纪稍长之后，不再像过去那样少不更事，他成为一只热心肠的小龙，喜欢帮助朋友与陌生人，不管他们遇上了怎样的难题。

斯派罗其实是一只畸形的龙，他的身体比例完全失调，头上的一对犄角比翅膀还长。而因为翅膀太短，他无法像巨龙同伴那样在高空中自由翱翔。在大多数时候他只能靠自己的四只脚奔跑，用他的翅膀发挥一点滑翔的作用。不过长长的犄角让他有了一招以角撞人的好本领，而作为飞龙看家本领的吐火能力他也小有所成，不仅能吐出火球，还有吐冰之异能。当他穿过能量之门，可吐出超级大火，还可吐出闪电。

有时候个头太小并不是什么坏事，斯派罗就因为个子小而成为龙族的救星。当年所有飞龙都被 Gnasty Gnorc 的魔法封印到水晶中，唯独斯派罗因为个子太小而躲过了魔法，凭借自己非凡的勇气拯救了飞龙国度。也因为个子小，他才能穿过 Bianca 的兔子洞，找回被偷走的龙蛋。据《斯派罗传奇》考证，斯派罗是由沼泽地里的一个蜻蜓家庭抚养长大，后来他拯救了世界上所有的蜻蜓。

斯派罗诞生秘闻

1994 年春季，25 岁的英国人 Ted Price 成立了 Insomniac 公司，并聘请了公司的第一个员工——首席技术官 Alex Hastings（当时刚刚大学毕业）。他们一起开发了一款名为《Disruptor》的 FPS，到游戏开发中途，Price 的钱早就花光了。好在钱花光之前，环球互动工作室看到了《Disruptor》的 DEMO，认为很有潜力，于是和 Insomniac 签了合同。得到环球的注资后，Insomniac 聘请了第二个员工——Alex 的兄弟 Brian，Insomniac 的员工数量逐渐增加。不久《Disruptor》发售，该作销量平平，但业界评价很高。1997 年 1 月，Ted Price 找到了 Charles Zembillas。当时因为《古惑狼》获得业界强烈反响，身为设计者的 Charles 也跟着成为游戏角色设计圈内的名人。因为顽皮狗与 Insomniac 都是环球资助创办的游戏工作室，他们的办公室都在环球公司的办公楼里，两家公司就挨着一条走廊。Price 对 Charles 设计的古惑狼非常喜欢，所以就借着近水楼台先得月的优势，把 Charles 请来为 Insomniac 的下一款游戏设计角色。

以龙作为主角是 Insomniac 的美工 Craig Stitt 的主意，当时程序员 Alex Hastings 开发了一种全景式 3D 引擎，这是 PS 上最早实现“细节度”技术的引擎，可以根据物体距离镜头的远近自动调整细节度，从而用最小的运算资源处理最广阔的场景。这样的引擎适合制作一款能操纵主角在广袤土地上行动的游戏，陆空两栖的龙无疑是最合适的物种之一。这是 Insomniac 公司第一次制作围绕角色的游戏，目的是像古惑狼一样成为今后公司的标志性角色。Insomniac 要开发的是一款围绕龙的游戏，于是 Charles 信手涂鸦，一下就画了几十种小龙的草图。从中选出一个方案后，接着确定这只龙的年龄为 8 ~ 10 岁之间，必须要够可爱，同时又很淘气。按照这个方向设计出来的斯派罗是一只绿色小龙，但是 Ted Price 考虑到游戏中会有很多充满草地与绿树的关卡，绿色的主角放到场景里将难以分辨，所以就改成了紫色。



□《小龙斯派罗》的初版草图，简陋得像个幼儿园习作。

现状：老板无情，被迫下岗



Insomniac 只与环球签定了 3 款游戏的开发合同，在这 3 款游戏全部发售后，Ted Price 毅然决定放弃《小龙斯派罗》。这主要是因为 Ted Price 意识到 Insomniac 已经没有必要通过环球为 SCE 开发游戏，他们完全可以直接与 SCE 打交道，抛开环球这个中间人，他们可以赚得更多。Insomniac 把《小龙斯派罗》留给了环球，换来了自由身。

与《古惑狼》一样，《小龙斯派罗》初期由 SCE 发行，在其强大的商业运作下成为 PS 在低龄玩家市场上的代表系列之一。但在代理发行协议到期后，环球公司将《小龙斯派罗》的版权收回。没有了原开发商的精心打造，失去了 SCE 的发行网络，“《小龙斯派罗》系列”急转直下，与《古惑狼》成为一对难兄难弟。与此同时，威望迪与环球合并，环球互动改组为 Vivendi Universal Games，之后又更名为

Vivendi Games。Vivendi Games虽然实力不济，但是对待《小龙斯派罗》却也不薄。因为有暴雪的游戏撑住业绩，Vivendi Games的其他多数游戏虽然都在亏损，但也年复一年的出下去。《小龙斯派罗》不仅每年假期都与小玩家见面，而且还准备拍摄动画电影。但是当Vivendi Games与Activision合并后，一切都改变了。Activision的Bobby Kotick以其“认钱不认人”的商业作风著称，他总是不断压榨热门游戏的商业价值，对待那些过气的名作却弃之如履。“《小龙斯派罗》系列”创造了累计2000多万套的销量，也照样逃不了下岗的命运。可叹的是，媒体对于斯派罗的下岗并不惋惜。IGN说：“斯派罗不是那种会让我爱上的吉祥物，它有点像一只大狗和驴结合后被喷成了紫色。”

斯派罗票房榜

游戏名	平台	发售时间	销量
小龙斯派罗	PS	1998年9月10日	491万
小龙斯派罗2	PS	2000年3月16日	352万
斯派罗 龙年	PS	2000年11月10日	371万
斯派罗 百变小飞龙	PS2	2002年11月3日	163万
斯派罗传奇 永恒之夜	PS2	2007年10月2日	22万
小龙斯派罗 龙之黄昏	PS3	2008年10月21日	29万
小龙斯派罗 龙之黄昏	PS2	2008年10月21日	35万

最佳明星拍挡 | 杰克与达斯特

真名	Jak / Daxter
出道时间	1996年
缔造者	Charles Zemballis

小朋友们是需要伙伴的，任凭古惑狼在电视机里摇头摆尾，使尽浑身解数，看久了也难免觉得枯燥。如果在战斗的道路上配个伙伴，多个饶舌吐槽的家伙活络下氛围，冒险旅程会热闹有趣得多。马里奥有路易相伴，索尼克也有特尔斯为伍，大金刚的身边都有一窝子小金刚，所以顽皮狗也为他们的新主角杰克配了个古灵精怪的达斯特。

15岁那年，安静、任性的杰克开始了他的冒险之路。杰克诞生在未来，被未来已经长大成人的自己带回到过去，完成了一个时空轮回。在此之后，爱惹麻烦的杰克性情大变。据杰克的父亲Damas透露，杰克的真名是Mar，也就是被人们广为传颂的传奇英雄。也就是说，总有一天，他会穿梭时空到遥远的未来，成为传奇英雄Mar。

杰克的力量来自神秘能量物质eco，通过不同颜色的eco，获得速度、力量甚至生命。通过Praxis男爵的黑暗eco实验，他变成了黑暗杰克，获得隐身、无敌、黑暗爆破等能力。他还获得先驱给予的飞翔、时间暂停、治疗等能力。



真正的明星其实是达斯特，就像制作人所说，达斯特才是他们的“秘密武器”，在任何冷场之时都可通过达斯特来活跃场面。达斯特本来是和杰克一样的普通少年，因为黑暗eco变成了一只獭鼬，即水獭与鼬鼠的结合体。本来长着獠牙、橙发的懦弱少年达斯特，在变异之后反而成为口齿伶俐、人贱人爱的泡妞大王，善于用带点小黄腔的搭讪功力泡MM，并找到了自己的真爱——设计武器的金发美女Tess。

这年头狗熊比英雄值钱，口才比人才好用，胆小如鼠的达斯特到了大灾大难面前就躲到杰克身后，危机过后就跳到杰克肩上吹嘘自己天下无敌。其实他最无敌的是脸皮与口才，而凭借这番本领，他混得风生水起。他从别人那里顶下一家酒吧，叫“顽皮獭鼬”。后来还得知他其实与“先驱”是同一个物种，也就是创造世界的上古神族后裔。达斯特最终与杰克一起拯救了世界，先驱们给了他一个实现愿望的机会，他许下的愿望是要一条新裤子，以及把Tess变成獭鼬，这样他终于可以与爱人长厢厮守了。所以说外表放荡不羁的达斯特到头来其实也只是个纯情小男生，确实不枉我们对他的喜爱。自从杰克的赛车生涯失败，达斯特独挑大梁，他孤身一人的冒险经历被广为传唱。在Gamespy评选的“史上最佳电子游戏配角”中，达斯特荣获第二名。他还被游戏开发者大会评为2002年最佳原创游戏角色。

杰克与达斯特诞生秘话

《杰克与达斯特》从1999年1月开始开发，当时顽皮狗正在制作《古惑狼赛车》，所以分配给这个PS2新作项目的只有两个程序员。直到PS2发售后，顽皮狗其他的开发人员才完成了他们手头上的工作，全部加入到《杰克与达斯特》的制作。由于PS2是一部新主机，顽皮狗认为应该创造一个能利用其性能表现出独特魅力的新角色。在PS时代，因为主机的多边形与浮点运算能力太弱，人物面部通常只能用一张贴图来凑数，人物的眼睛、嘴甚至鼻子都是画上去的，因此无法像3D动画电影那样做出夸张精彩的表情。当时皮克斯已经完全引爆了3D动画电影热潮，Jason Rubin一直想要在游戏中实现皮克斯动画电影般的演出效果，所以顽皮狗在设计新角色与他们的新引擎时就是以此为目标。

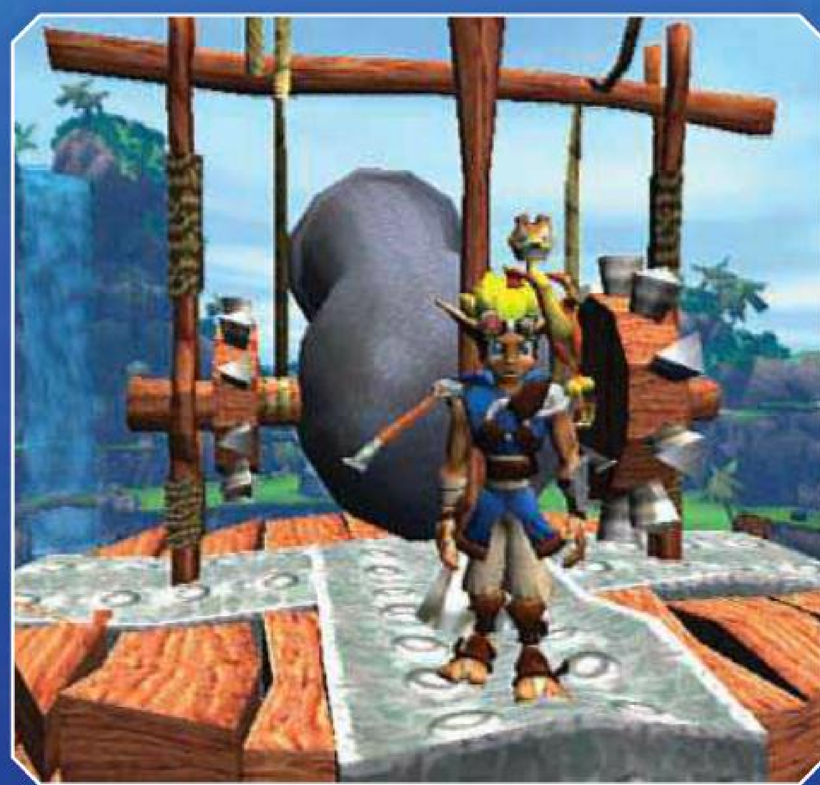
在《杰克与达斯特》的开发全面启动之前，顽皮狗与SCE方面事先打过招呼，提出要利用PS2的性能，制作一个3D动画电影般的游戏。SCE对此概念十分认可，接着顽皮狗向他们演示了代号为“Boxman”的游戏角色，使用他们正在研发的



引擎，重点表现丰富夸张的面部表情。SCE 对此十分满意，于是《杰克与达斯特》正式启动了，负责主要角色设计的还是顽皮狗的老搭档 Charles Zemballis。

《杰克与达斯特》开发总共历时 3 年，在此过程中经历了多次重大修改，游戏中的几乎每一个方面都经过变更。尤其是在引擎方面不断进化，将读取时间几乎降为零，而且对远景无需采取雾化效果，能看到的地方就是你能到达的地方。在当时，这种高质量贴图、无缝连接的多层次世界堪称业界的重大技术突破，也成为《杰克与达斯特》在宣传阶段的重要卖点。

主要角色的设计也经历了大变更。原本顽皮狗还设计了第三名主角，会随着游戏的进行而不断成长，就像《宠物蛋》等宠物育成游戏一样。但是顽皮狗最后决定还是专注于两名主角，将杰克与达斯特的个性塑造得更加鲜明。Jason Rubin 表示，达斯特的设计灵感主要来自漫画家 Joe Madureira 创作的漫画《Battle Chasers》,还有宫崎骏的《幽灵公主》。而村庄的设计和角色间的互动灵感则是来自《幻想新国度》(Asterix and Obelix)。



现状：杰克年老色衰，达斯特风华正茂

在决定制作《杰克与达斯特》之前，Jason Rubin 其实也有打算在 PS2 上制作表情更丰富的古惑狼，但是早在《古惑狼》一代开发阶段，顽皮狗就已经把所有版权卖给环球了。后来顽皮狗为环球开发的 3 款《古惑狼》销量惊人，而顽皮狗虽然没有版权，但是能从净利润中获取一定比例的权利金。2001 年 Jason Rubin 曾对媒体说："在《古惑狼 1》之前，我的银行账户里只有 6.37 美元，现在我开上法拉利了。"所以对于"将版权完全卖给发行商"这样的商业模式，顽皮狗并不抗拒，毕竟发行商只有将版权占为己有才会心甘情愿投入充足的资源进行市场运作，达到了一定的销量高度，顽皮狗才能获得更多的权利金。



《杰克与达斯特》的销量与 PS 时代的《古惑狼》相比大有不如，顽皮狗拿到的权利金估计也大打折扣。不过 PS2 时代三部曲超过 700 万套的销量也够令人满意的了。《杰克与达斯特》的游戏素质有口皆碑，可以说是 PS2 最具代表性的平台动作游戏系列。游戏销量不及《古惑狼》主要是因为两个原因：其一是 PS 的低龄玩家比例远远高于 PS2，当《杰克与达斯特》发售时，过去玩《古惑狼》的玩家们随着年龄的增长，口味也渐渐变化了。而且因为 PS2 的市场定位是"多媒体娱乐终端"，不够重视对低龄玩家的市场开拓，吸收的低龄新玩家数量不够多。其二是"《杰克与达斯特》系列"的风格不断朝着成人化的方向进化，使其在平台动作游戏最重要的低龄市场上反而更吃不开。顽皮狗的初衷是考虑到他们的粉丝年龄在增长，所以游戏风格也要同步进化，但是这样反而使游戏失去了原有的味道。到《杰克 X 战斗竞速》已完全偏离了系列玩家的喜好，该作灾难性的销量促使顽皮狗放弃了《杰克与达斯特》，转而为成年人开发《未知海域》。

在《杰克与达斯特》主系列没落的同时，配角达斯特反客为主，在 2006 年以一款自己为主角的《达斯特》重现系列的辉煌。虽然 359 万套的销量中有很大一部分是与主机同捆销售所致，但本作确实获得了低龄玩家群的认可。本作开发商 Ready at Dawn 是由多名顽皮狗与暴雪员工共同成立，或许未来索尼将会把延续《杰克与达斯特》的重任交托给他们。

杰克与达斯特票房榜

游戏名	平台	发售时间	销量
杰克与达斯特 旧世界的遗产	PS2	2001年12月4日	321万
杰克II	PS2	2003年10月14日	230万
杰克3	PS2	2004年11月9日	175万
达斯特	PSP	2006年3月14日	359万
杰克X 战斗竞速	PS2	2005年10月18日	47万
杰克与达斯特 失落的边境	PSP	2009年11月3日	15万
杰克与达斯特 失落的边境	PS2	2009年11月3日	23万

外星民工草根明星 | 瑞奇与叮当

真名	Ratchet/ Clank
身高	1.5米（瑞奇）
体重	44.3kg（瑞奇）
出道时间	2002年
缔造者	David Guertin

游戏圈里有个怪现象，那就是越大牌的明星，出身可能越卑微。除了那位意大利水管工明星外，还有乡下的渔民、黄毛的坐骑、当炮灰的底层小怪物……瑞奇就是一个从蓝领民工做起的草根明星。在枯燥乏味的 Veldin 星球上，隆巴克斯人瑞奇拿着个扳手日复一日地参与建造太空飞船。小机器人叮当的出现改变了他的命运。胆大包天的叮当发现了大富豪 Drek 强拆他人房产，私建自家豪宅的阴谋。自封为"终极究极执行主席"的 Drek 试图把其他星球最好的地皮抢来建设"新 Blarg"，叮当发现了他的阴谋，于是他派出自己的城管队伍对叮当进行搜捕。叮当本来想找超级民族英雄 Qwark 船长阻止 Drek，谁知 Qwark 早被收买，在 Drek 的集团里享受着高薪厚禄。

叮当本是 Drek 生产的拆迁机器人，因为生产线故障才生产出这么一台个头矮小、具有正义

感的小机器人。是他说服了叮当放弃与Qwark的私人恩怨，以大局为重，阻止Drek的暴力拆迁。作为一名技术工人，瑞奇不仅能把他的扳手当武器使，还会使用几乎所有的武器。在他的世界里，螺丝就是金钱，用螺丝可以购买武器，而打破箱子，打倒敌人都能获得螺丝。当瑞奇无法进入特定地区时，叮当就会为他代劳。在多数时候，叮当被瑞奇背在身后，可以当作火箭喷射包。别看它个头小，在它的身体里集成了众多高科技设备，包括直升机包、推进包、水力包等装置，有时候他还能变成巨型机器人，与敌人硬碰。在叮当的影响下，脾气暴躁的瑞奇渐渐变得温和，同时他也变得更注意别人对他的看法。毕竟从民工混成拯救世界的大明星不是那么容易的。瑞奇对他来之不易的名声十分注重，有时也不免会有点小农思想作祟，并时常对叮当喧宾夺主的名声感到妒忌。

正值花季的叮当自从摆脱了民工身分，成为拯救世界的大英雄，不仅开始情窦初开，而且朝三暮四，奢想齐人之福。他曾与另一个隆巴克斯人Angela Cross交往，后来又爱上卡萨人Sasha Phyronix，最近正与马卡其安人Talwyn Apogee打得火热。而原本充满正义感的叮当也感染了风流本性，他一度实现了成为一名特工的梦想，并且像007一样美女抱满怀、豪车满街开。



瑞奇与叮当诞生秘闻

Ted Price说，当初决定抛弃斯派罗，有一个不得不提的原因是这头紫色小龙的动作太受限制了——因为它只有四只爪子，没有能够拿东西的手，因此难以让它用武器攻击。而Price喜欢武器，因为只要换一种武器，就能获得一种新的游戏方式，武器千变万化，游戏性也跟着变化无穷。

与SCE直接签约后，Insomniac决定为PS2开发一款首发游戏。这款游戏叫做“持棍女孩”(Girl with a Stick)，它融合了《塞尔达传说》与《古墓丽影》的特点，是一款动作RPG，它的女性主角就像Price所要求的一样，能手持棍棒战斗。这款游戏开发了大半年，大家都感觉越做越无趣，公司里抱怨的声音渐渐增多。最后Price决定召开全体会议，大家原以为他要在会上说一些鼓舞士气的话，没想到他的决定是将游戏取消，他需要的是一款让大家都感觉眼前一亮的东西。Brian Hastings提交了一个新作创意：一个爬虫状的外星人在星际间旅行，收集各种武器与器具。首席美术师David Guertin开始进行角色创作，爬虫变成了全身是毛的原始人，在一个机器人的带领下开始拯救银河的太空之旅。Guertin在原始人的设计方面不断修改，加入了狗、鼠、猫等动物的特征，最后变成了一种被称为Lombax的新物种，他的武器从棍棒变成了扳手。

已经浪费了半年的Insomniac只用了3个星期就把方向转变之后的新作全部准备完毕，游戏的创意来自一些少年动画、廉价的科幻电视剧和Rare的游戏《坏松鼠》。不过他们还缺了个引擎，而要研发个新引擎，就要做出个DEMO向索尼演示，在他们点头之后才能拿到预算。Insomniac只有铤而走险，他们伪造了一个引擎，做了一个假的DEMO给索尼的经理们看，这个效果出色的DEMO把他们都镇住了，Insomniac立刻拿到了预算。而那时，Insomniac根本没有把握做到DEMO中的样子。

为了赶在限定时间之前完成游戏，Price只能从老朋友那里“借”了一个引擎，这个老朋友就是顽皮狗创始人Jason Rubin。Insomniac和顽皮狗之间就像是一对情侣，过去在同一个地方办公，经常一起开疯狂派对，员工之间都十分熟稔。Jason Rubin慷慨地将他们的《杰克与达斯特》引擎借给了Insomniac，最后一个障碍终于消除，《瑞奇与叮当》闪亮登场，该作于2002年11月发售，比原定计划足足晚了两年。


▲《瑞奇与叮当》之前的创意——“持棍女孩”。

现状：SCE的皮克斯级明星

古惑狼与斯派罗是PS时代最具标志性的角色，却因为索尼在版权方面的漫不经心而成为她人的嫁衣。进入PS2时代之后，索尼精明了许多。《瑞奇与叮当》虽然是Insomniac提出并制作的游戏，但版权完全掌握在索尼手中。所以当Insomniac宣布从只为索尼开发游戏的第二方厂商转向开发跨平台游戏，索尼从容淡定地表示《瑞奇与叮当》仍将是PS系主机的独占游戏，而Insomniac也确定会继续开发本系列。



《瑞奇与叮当》是为数不多的、在日本进行跨媒体发展的美式游戏系列之一，SCE与日本面向低龄读者的著名漫画杂志《CoroCoro Comic》合作，从2004年2月开始连载漫画《瑞奇与叮当 银河之危机传说》。漫画的作者是野村伸坊，总共连载了4年。在美国《瑞奇与叮当》的漫画化反而晚得多，从2010年9月才开始推出一个总共6期的漫画系列，作者是T.J. Fixman，画师为Adam Archer。这部漫画是为《瑞奇与叮当 四位一体》进行的预热，故事发生在《瑞奇与叮当 未来时空裂缝》两年之后、《四位一体》之前。

《瑞奇与叮当》是索尼的角色型游戏中少见的、能历久弥新的游戏系列，在PS2灾难性的《瑞奇 死锁》之后，Insomniac可以凭借“皮克斯级别”的《瑞奇有叮当 未来毁灭器》实现复苏，销量重新站上200万大关。在这个讲究超大作的年代里，200万也许不算什么，但是作为一个在低龄玩家中深受欢迎的游戏系列，《瑞奇与叮当》的200万有其特殊意义。与出货量更大的X360相比，PS3的优势就在于其覆盖的年龄层更广，《瑞奇与叮当》这样的游戏系列就是PS3在低龄市场上战胜X360的法宝。如今18～34岁核心男性玩家市场已经被开发得极其深入，未来只有向数量众多、高清主机拥有率却极低的低龄市场全面推进，《瑞奇与叮当》将扮演更重要的角色。最新作《瑞奇与叮当 四位一体》就是为了更贴近低龄玩家而开发，游戏强调的是“多人合作的同时互相陷害”，非常适合低龄玩家与好友或家人同乐。类似的游戏性设计是任天堂作品大受儿童欢迎的主要原因。

瑞奇与叮当票房榜

游戏名	平台	发售时间	销量
瑞奇与叮当	PS2	2002年11月7日	293万
瑞奇与叮当2	PS2	2003年11月11日	242万
瑞奇与叮当3	PS2	2004年11月3日	217万
瑞奇 死锁	PS2	2005年10月25日	108万
瑞奇与叮当 尺寸事件	PSP	2007年2月13日	318万
瑞奇与叮当 未来毁灭器	PS3	2007年10月23日	211万
瑞奇与叮当 尺寸事件	PS2	2008年7月3日	16万
瑞奇与叮当 战利品大冒险	PS3	2008年9月12日	62万
瑞奇与叮当 未来时空裂缝	PS3	2009年10月27日	131万

跑龙套的大明星 | 哔波猴

真名	ピポサル
出道时间	1999年
缔造者	下冈健吉

通常游戏明星要么是主角，要么是配角，至少也要是游戏里的某种宠物。大反派当明星的例子也不少，比如瓦里奥，又或者萨菲罗斯。但是整群敌人都当上明星的游戏却是闻所未闻，直到《捉猴啦》的出现。在这个游戏里，几乎所有的敌人都是明星，反而是主角失去了存在感。哔波猴的蹿红证明游戏就像影视圈，跑龙套也有当明星的可能。周星驰当年也只不过是宋兵乙，当龙套跑遍，所有角色均客串一回，也许就有幸运女神垂青，赏赐一个当主角的机会。

哔波猴是游戏界的龙套大王，所谓"生旦净末丑统统扮一回"，从《潜龙谍影》到《泰坦尼克号》，哔波猴们的戏路真是与天地齐宽。同时哔波猴也是圈内最多才多艺的龙套明星，他几乎无所不能，他有铁掌水上漂的绝学，有一叶障目的隐身本领，有飞檐走壁的绝世轻功，有堪比赤兔马的飞毛腿……有如此之多的能猴异士，难怪猴王斯贝达要统治世界了。

白毛猴王斯贝达因为戴上了"峰顶头盔"，因而拥有强大的力量，更重要的是，他拥有其他能猴异士们所欠缺的智慧，还学会了人类的语言。他试图用教授的时间机器让他的猴子军团回到过去，改写历史，让猴子成为地球的主人。但他总是被各种少年抓捕。事实证明，任何试图反抗的猴子都是荒谬而不切实际的，美猴王逃不出五指山，哔波猴也逃不出捕猴网。



哔波猴诞生秘话

现在双类比摇杆早已是游戏手柄的标配，对于FPS和动作射击游戏玩家来说，没有右摇杆是难以想像的，PSP就是因为缺少右摇杆而遭到欧美媒体的集体炮轰。但是在PS的第一代DualShock发售初期，右摇杆几乎就是一个摆设，活用右摇杆功能的游戏几乎不存在。为了向大家证明右摇杆存在的必要性，SCEJ决定开发一款必须配合双摇杆来玩的游戏。1998年，SCEJ公布了"世界第一款专为DualShock手柄开发的游戏"——《捉猴啦！》。



《捉猴啦！》是SCEJ的游戏制作人育成计划"Game Yaroze"的产物。23岁的下冈健吉参与了该计划，以其趣味的创意获得了SCE的资助，而这次合作的结果就是诞生了《捉猴啦！》。在该作大获成功之后，下冈健吉与Dylan Cuthbert合作开发了《哔波猴2001》，之后两人合作在京都成立了Q Games。下冈健吉表示，没有趁着《捉猴啦！》的成功进入SCE担任制作人，是因为他不想离开自己的家乡京都，而在京都没有SCE分部，所以他选择了自立门户。

但凡是SCEJ的游戏，大多都有一个相同的特征，那就是创意惊奇，却不怎么经得起推敲。《捉猴啦！》就是证明SCEJ作品这种典型特征的代表之作。因为SCEJ的很多制作人员与游戏创意都是来自它的"Game Yaroze"育成计划，不少负责游戏创意设计的人都是来自其他行业，他们有着新奇古怪的创意，却缺乏专业游戏制作功底。这样的SCEJ制作了不少充满创意，游戏性也相当有趣的作品，但是游戏销量都不怎么高。《捉猴啦》第一作的全球销量超过百万，而之后的作品就没那么走运了，一般就是几十万套的量。不过调皮捣蛋、善于模仿的哔波猴实在太有个性，即使其游戏销量不高，哔波猴仍然被视为SCE的吉祥物。

现状：票房有限，老脸常见

与SCE的其他明星相比，哔波猴的票房号召力不大，但胜在够有亲和力，SCE也有意将其塑造为PlayStation的品牌大使。凡是在亚洲地区的SCE各类游戏活动中，几乎都可以看到哔波猴的身影。SCE也屡次与第三方合作，让哔波猴活跃于第三方的著名游戏作品中。比如在Tecmo的《怪物农场4》(2003年)里，如果在进行游戏时把光碟换成《捉猴啦2》，就会得到黄色哔波猴，如果换成《哔波猴2001》，就会获得红色哔波猴。在《太鼓之达人 四代目》里也出现了《捉猴啦》的曲目。此外还有SCE自己的《大众高尔夫4》、《瑞奇 死锁》、《小小大星球》等作品中都出现了哔波猴，而最经典的一次客串还要数《潜龙谍影3》超经典的迷你游戏"猿蛇合战"，大家明夫出演的Snake进行捉猴大战，当他喊出"捉到了！"、"转送！"等经典台词时，令人不禁莞尔。而且



在《捉猴啦3》里也出现了"MESARU GEAR SOLID"（潜猴谍影）迷你游戏，哔波SNAKE的恶搞演出令人捧腹。这一切都是因为小岛秀夫本人是《捉猴啦》的铁杆粉丝。

除了让哔波猴频频客串之外，SCE也为哔波猴制作了动画和漫画。动画版《捉猴啦》在日本的人气比游戏版还高，第一季从2006年4月开始播出，总共26话；第二季也紧随其后播出，总共51话。此外在2002年夏季还有一部CG动画电影上映。

SCE对《捉猴啦》的周边商品运作也非常实力，比如与快餐店合作，吃套餐送哔波猴玩具。还有SCE授权的哔波猴文具、服饰、食品等等。虽然"《捉猴啦》系列"的游戏销量只有700万套，其周边产品创造的总经济价值可能更高。

出名不出力萌系巨星 井上多罗

真名	いのうぇトロ
身高	1999年
体重	5月6日
出道时间	A
缔造者	SCEJ

当他睁开眼睛时，就发现自己在一个厚纸箱里。那时他还不知道他的父母已逝，自己是个被遗弃的野猫。街上人来人往，他们看到小多罗时都流露出爱怜的表情，但是没有人把他抱回家领养。小多罗努力从纸箱里爬了出来，他孤独地走进一间公寓的空房，与某人相遇，开始了幸福的生活……多罗一直以为自己是个人类，他一直在努力学习人类的语言，每一天都过得开心而充实。直到某一天，因为某个事件，多罗终于知道自己不是人而是猫，他伤心地离开了公寓。当他漫无目的地在街上彷徨，遇到了一只亲切的黑猫，他把他带到了井上寿司店，店里的老爷爷收留了他。

老爷爷慈祥又善良，当多罗肚子饿的时候，他就会喂他吃寿司。多罗这个名字就是因为他喜欢吃吞拿鱼（トロ，读音为多罗）寿司，所以井上老爷爷就给他取名为“井上多罗”。多罗在井上寿司店渐渐长大。有一天老爷爷被救护车送进了医院。多罗谨记老爷爷的话，在他出院前就在附近的空地生活，而在那里他遇到了一大群黑猫。多罗一直想变成人类，他以为学人类说话就会变成人类，所以就天天学说话。后来他听说了一种可以变成人类的方法，于是为了寻找这种方法而离开了井上寿司店和附近的空地。在旅途中，多罗得到了许多人的帮助，他总是暗地里决心“总有一天也要成为那样的人类”！



梦想成为人类的多罗对于人类生活环境里的任何事物都充满好奇，尤其喜欢恋爱有关的话题。除了喜欢吞拿鱼寿司外，他还喜欢纳豆、巨蚌，而且裁缝本领了得，自称达到了三级水平。性格天真烂漫的多罗长着一张萌死人不偿命的脸，但是他从不撒娇，只是很害怕寂寞。通过多年的努力，多罗虽然没有实现变成人类的梦想，但语言水平大有精进，甚至成为“多罗电视台”的节目主持人。如今他住在古色古香的洋馆豪宅里过上了幸福的生活。

井上多罗诞生秘话

1996～1999年间，宠物育成游戏大流行，Bandai的电子鸡系列产品在全日本形成社会现象。任天堂的GameBoy也借助带有宠物育成性质的《口袋妖怪》而枯木逢春。在这样的时代背景下，索尼也在开发自己的“电子鸡”——诞生于1999年1月23日的Pocket Station是一款既可以当记忆卡，又可以当小型掌机的迷你装置，外表看起来就像Bandai的“电子鸡”。由于屏幕只是简单的32×32像素单色液晶屏，所以不可能当真正的掌机用，不过像“电子鸡”一样玩一些宠物育成游戏是再合适不过的了。无论是用来养育《最终幻想》的陆行鸟，还是给《牧场物语》养点东西，都可以为玩家增添一点游戏乐趣。不过真正让它大受欢迎并供不应求的还是SCE专门为其设计的对应游戏《随身玩伴》。

正如其名所示，《随身玩伴》就是要把Pocket Station变成玩家随身携带的小伙伴，可以与其中的虚拟宠物会话，教它认词汇，还可以利用Pocket Station的红外线通信功能与好友交换名片等。超可爱的宠物是这样一款游戏的魅力关键。要在一个只有1000像素的屏幕上呈现出一个形象生动、表情丰富的角色，角色形象必须高度精简，于是只用点和线就组成眼睛和嘴的多罗猫诞生了！至于“井上”这个姓氏，则是来自当时为他进行调试除错的程序员。为了保持形象的高度一致，虽然当时也推出了与Pocket Station版本配套的PS版，但PS版中的多罗也保持了同样简单鲜明的形象。一直到PS3时代，多罗的形象也始终没有改变。



现状：继续萌系路线，人称少女杀手

当个电子游戏明星是件苦差事，一会要飞天遁地拯救公主，一会要降魔除妖拯救世界。不仅要求十八般武艺样样精通，而且还随时可能赔上性命。走萌系路线的井上多罗比那些当水管工的、当勇者、做间谍的轻松得多，虽然他从不撒娇装可爱，但是只要那小豆粒般的眼睛一眨，ω状的小嘴一撇，马上就能萌倒万千少女。



多罗不需要像其他游戏明星那样在游戏里出血流汗，实际上游戏只是他的副业，给SCE当宣传大使才是他的主职。近年来以井上多罗为主角的游戏不多，他只是偶尔在SCE或第三方的游戏里露露脸，在《梦幻之星携带版2》、《白骑士物语2》、《怪物猎人日记》里都出现了他的身影。最让他感动的一次客串是在《魔界战记2》里，当アデル的父母对他说：“让我们来当多罗的爸妈吧！”从小没爹没娘的多罗感动落泪：“多罗第一次有了爸爸妈妈喵～”

在大多数时候，多罗是代表SCE出席各种游戏展会或者宣传活动。他是各种电视节目的常客，也曾经给饮料等产品当形象代言人，他的相关玩具模型更是多得数不胜数。多罗热爱旅行，足迹遍布日本各地，日本富士电视台就邀请他开了个旅行节目，叫做“和多罗去旅行”。他还是个占卜高手，主持了晨间占卜节目“多罗占卜”。在日本，你可以不知道多罗是个游戏角色，但你不大可能没见过多罗。很多与旅行相关的行业企业都喜欢找多罗来做宣传。比如京滨急行电铁和日本江之岛电铁就曾找到他做宣传。多罗在饮食行业也广为人知，肯德基就曾赠送过多罗的套餐挂饰赠品，仅在中国就发行了630万个。

怒气冲天悲剧动作巨星 奎托斯

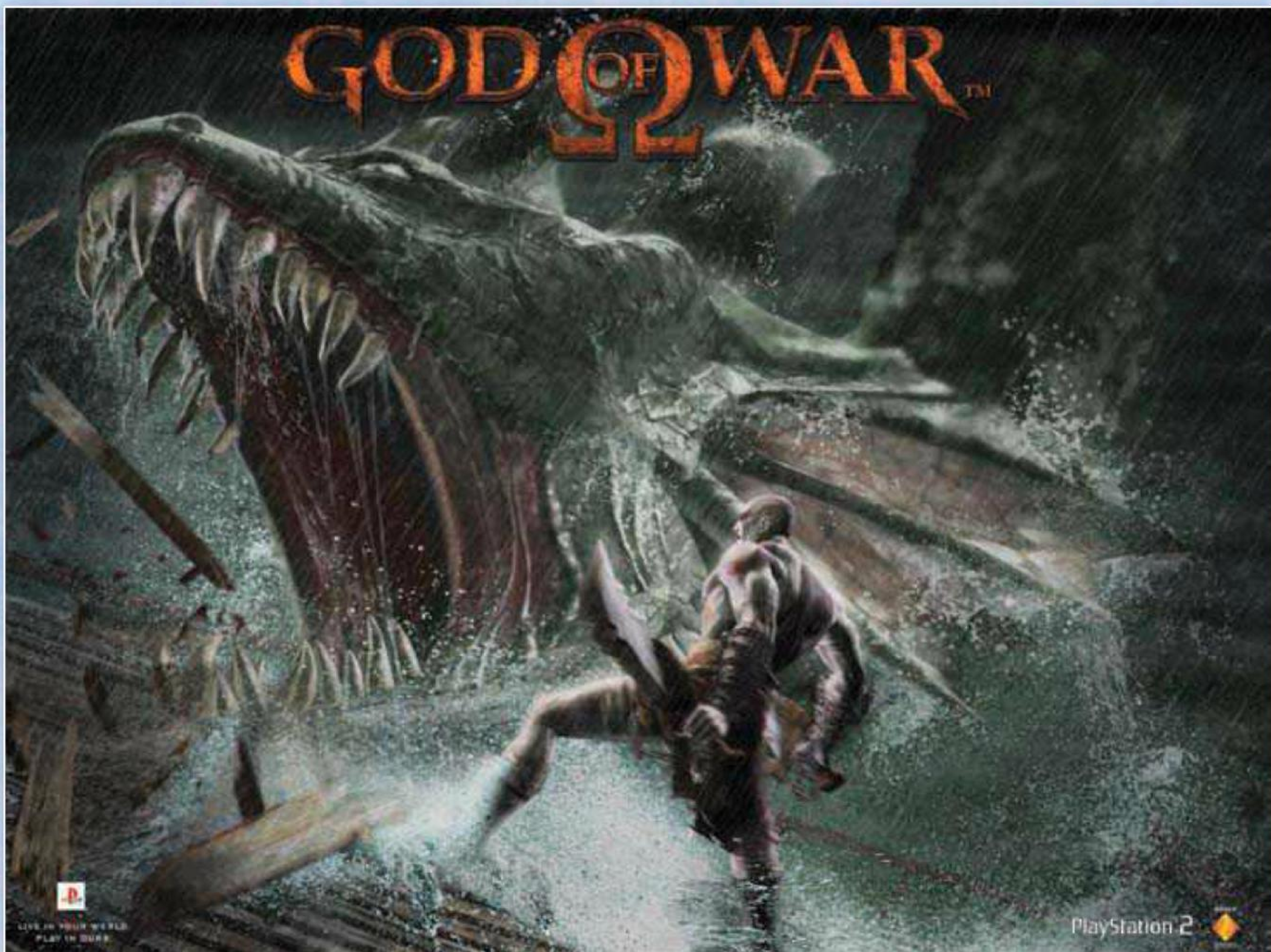
真名	Kratos
出道时间	2005年
缔造者	David Jaffe

在游戏的世界里向来是萌宠当道，动物比人值钱，任你摸爬滚打、色艺俱全，也敌不过一对水汪汪的、无辜的大眼睛。那些能跟动物抢饭碗的，大多迫于生计也只能走卖萌路线。不过甜食吃多了难免会腻，大眼睛看得多了也会有想吐的时候。更何况玩家的平均年龄越来越大，你总不能指望胸毛胡子一大把的大老爷们还能听着“皮卡、皮卡”而爱心泛滥。PlayStation 的玩家年龄在增长，他们需要更成熟的角色，更加反传统，更加……暴力！

当游戏从小孩子寻找新奇感的玩具变成一种用来发泄的娱乐媒体，奎托斯顺应时代的要求降临人间。他从追求“萌”的业界极端走向另一个极端，一个反传统的、令人畏惧的极端。我们心怀敬畏地尊称其为“奎爷”，他让整个奥林匹斯颤抖，也让整个游戏业界颤抖。

作为一个半神，一个英勇的斯巴达战士，奎托斯经历了人世间最悲惨的事：他被战神阿瑞斯所骗，杀死了自己的妻子与女儿，给他留下了终身无法抹平的伤痛，以及无法扑灭的怒火。他被神使诅咒，在身上永远留下其恐怖行为的印记，妻女的骨灰覆在了他的皮肤上，全身惨白的奎托斯从此被称为“斯巴达之魂”。

奎托斯是业界最惨的明星之一，他的经历比任何人都可怜，而且还要与诸神为敌，从冥府一直打到奥林匹斯山顶，只有偶尔打破屏风，才能享受片刻的销魂。GameSpot 对他的评价是“坏蛋”，同时也是“可怜的反英雄”。GameDaily 将其评为游戏历史上 25 名反英雄之首，对他将敌人撕碎的行为表示欣赏。Spike TV 给他颁发了一个“史上最大恶棍”奖。



奎托斯诞生秘话

为 PS 制作了大热卖的“《烈火战车（Twisted Metal）》系列”之后，David Jaffe 一直在尝试开发一个原创新系列，但是酝酿了 4 年的《黑枪》(Dark Guns) 不幸被取消，不过 David Jaffe 仍然在寻找机会，当他看到《杰克与达斯特》的最新改良引擎 Kinetica 时，他知道自己的机会到了。

David Jaffe 相信 Kinetica 引擎在远景刻画与细节的高速渲染方面已经达到了 PS2 机能所能允许的极限，他要用这款引擎为 PS2 开发一个具有标志性意义的游戏。热爱希腊神话的 David Jaffe 决定以此为题材，他写了一份十几页的新作设计文档，游戏的名字就叫《战神》！这款以美式粗犷风格为依托的游戏却处处参考了日式游戏的设计，战斗参照的是《鬼泣》，视角设计参考的是《ICO》，解谜成分则是借鉴了《塞尔达传说》。在进行主角的设计时，David Jaffe 提出的角色特征是“残暴而充满力量感”。但他又不想要传统希腊英雄的形象。在初期的角色设计方案中，大多保留了古希腊战士的盔甲装扮，后来有设计人员取下了奎托斯身上的盔甲，突然给人以焕然一新的感觉。设计者认为，这种设计风格可以突出表现奎托斯的“个人主义”，如果是按照传统的盔甲装束，那就跟千人一面的普通战士没有什么区别了。另外，在初期的设计方案中还有一种用面具将整张脸遮住的形象，该方案被取消的原因是这样的形象“缺乏灵魂”。



□奎托斯的早期设计方案，与最终形象天差地别。

也有部分设计是完全打破古希腊战士的形象风格，比如在奎托斯的背上背着一个婴儿，还有一种设计干脆更像一名日本武士。选择链刃为武器的理由是“更能突出奎托斯的兽性”，同时又能保持战斗的流畅与快感。对于奎托斯的最终设计，Jaffe 说：“从服装的角度来说，他可能让人感觉不到与古希腊的联系，但我认为他实现了更高的目标，那就是给玩家一个让他们发狂的角色，释放出他们脑中的污秽幻想。”

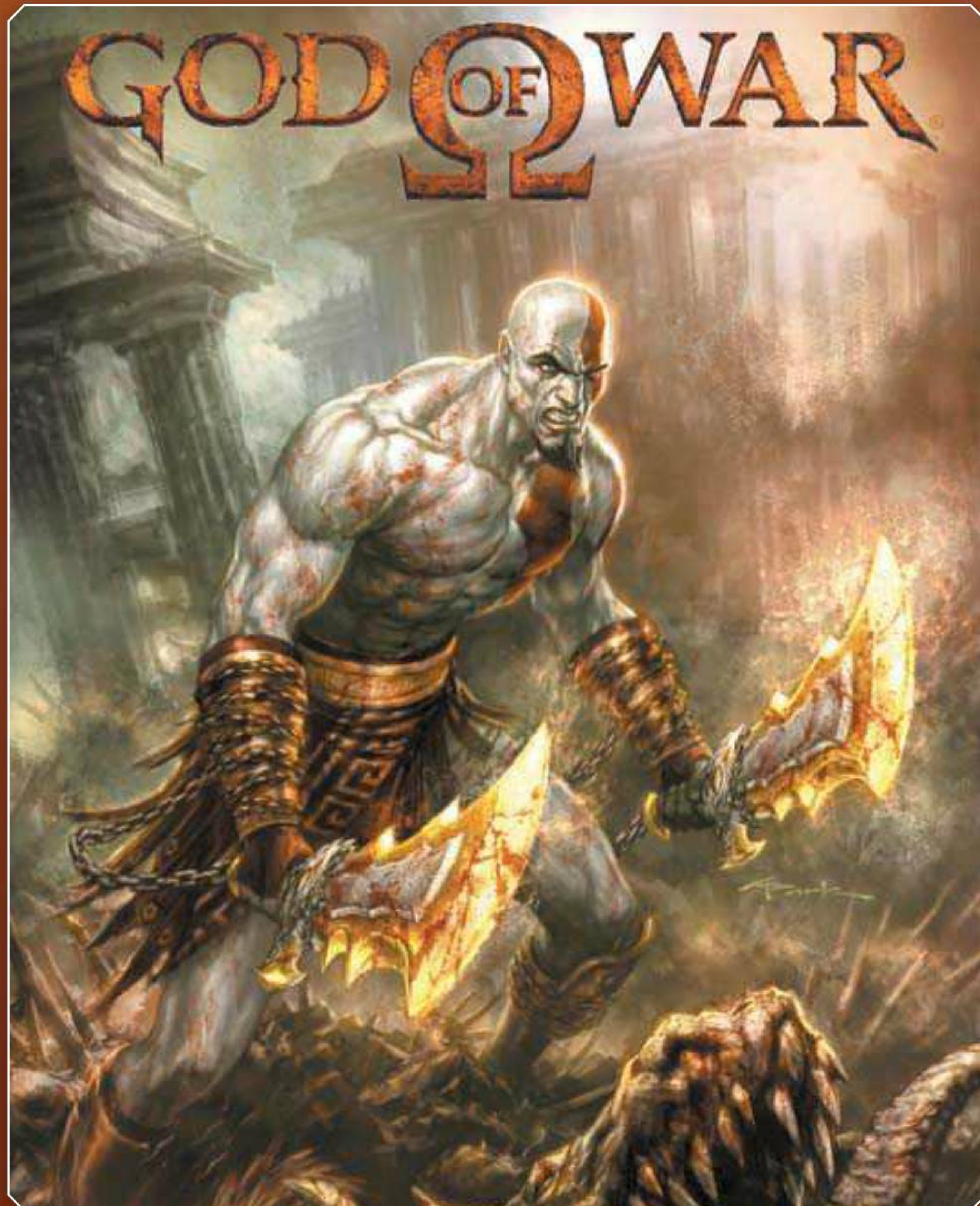
现状：头号武打巨星，前途无量

在这个纯爷们当道的时代里，作为霸气真爷们代表的奎托斯正是当红之时。由于日式游戏的全面萎靡，以往由日式游戏当道的砍杀动作类游戏也开始成为西方人的天下，而《战神》已经坐上了此类游戏的王者宝座，奎托斯顺理成章地成为游戏业界的头号武打巨星。

在《战神 III》之后，SCE 圣莫尼卡工作室主管 John Hight 表示：“《战神 III》是三部曲的终结，但并非系列的终极。”《战神》主系列每一作销量都超过 350 万，是有史以来最畅销的砍杀动作类游戏。而且它也是 SCE 为数不多的、人气逐渐

攀升的游戏系列，《战神 III》最终销量超过 400 万毫无悬念，就连炒冷饭的《战神 I+II 合集》销量都超过 200 万。如此有前途的游戏系列绝对不可能就此结束，下一款《战神》正统新作只是时间问题。不过从《战神 III》的结局来看，未来的新作可能不会再纠结于希腊神话题材，或许会是全新的背景设定，主角也不一定是奎托斯。当然，SCE 应该不会轻易放弃这个深入人心的角色，或许未来会推出围绕他的更多外传式作品。

除了诛灭奥林匹斯诸神外，奎托斯也时常在其他游戏中客串，比如《灵魂能力 IV》、《致命格斗》等。最雷人的一次客串是在《大众高尔夫 5》中化身为五短身材的高尔夫球员亮相，但凡名流，高尔夫总是要会的，不过和他一起打球的人们请自求多福，切不可搅了奎爷兴致，小命要紧……在游戏之外的领域，奎托斯也相当活跃。早在 2005 年 David Jaffe 就宣布要拍摄《战神》的电影版，而且已经由剧作家 David Self 写好了电影剧本，将会由某个著名大导演执导，由环球电影发行。但是之后多年该片状态不明，有可能已经被取消。分 6 期连载的漫画版《战神》最近刚刚完结，该书由 Marv Wolfman 撰写，Andrea Sorrentino 绘画。故事发生在《战神》一代之后，《斯巴达之魂》之前。在 2010 年 5 月 25 日还有一本小说版《战神》发售，作者是 Matthew Stover 和 Robert E. Vardeman。



奎托斯票房榜

游戏名	平台	发售时间	销量
战神	PS2	2005年3月22日	375万
战神II	PS2	2007年3月13日	353万
战神 奥林匹斯之链	PSP	2008年3月4日	273万
战神I+II合集	PS3	2009年11月17日	213万
战神III	PS3	2010年3月16日	363万
战神 斯巴达之魂	PSP	2010年11月2日	52万

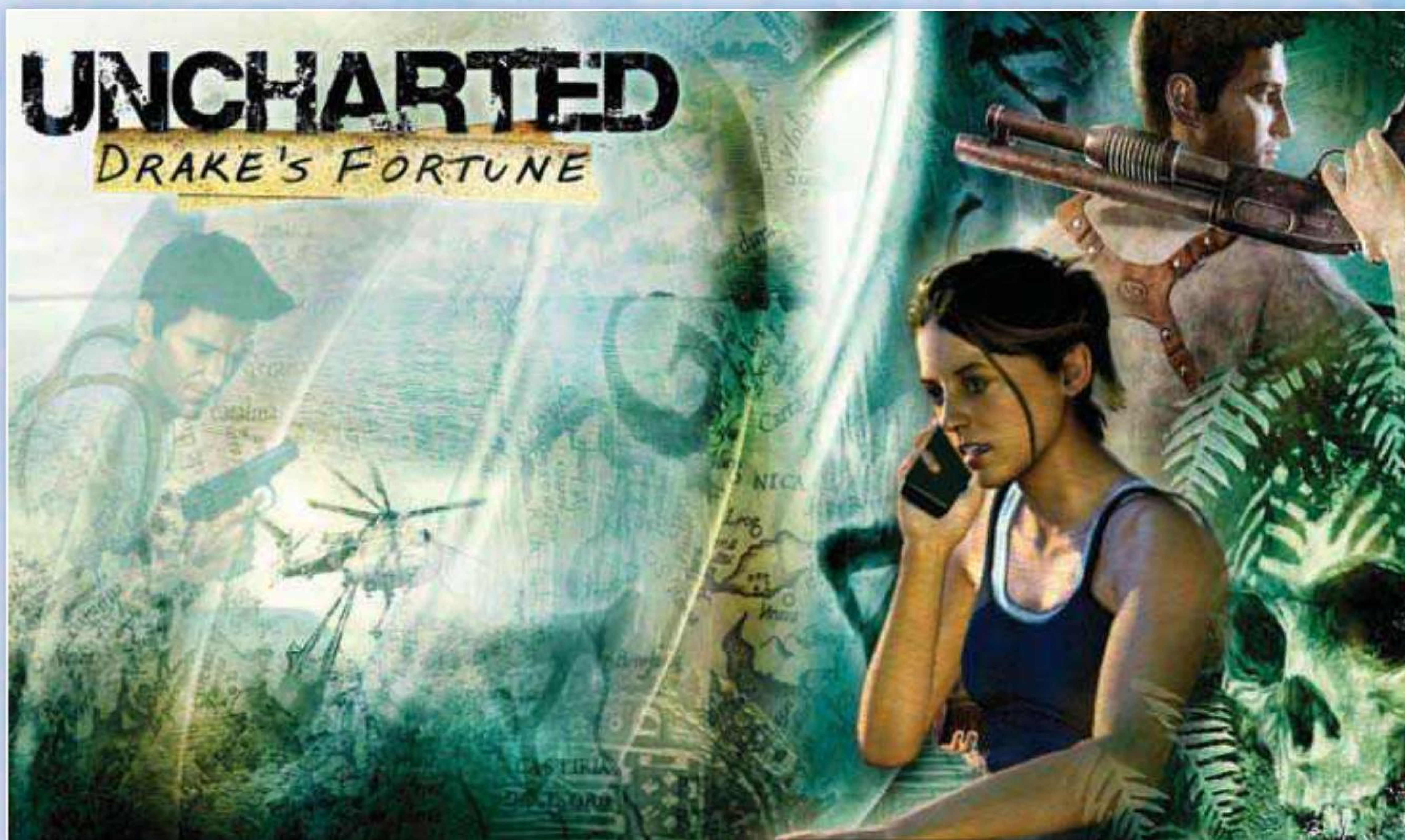
PS3形象代言人 德雷克

真名	Nathan Drake
出道时间	2007年
缔造者	Amy Hennig

身穿 T 恤、牛仔裤，长着一张大众脸的德雷克，也许是游戏史上最缺乏形象个性的明星。但他也成功脱离了角色塑造者极力避免的“硬邦邦的角色形象”，是一个有血有肉、性格丰满的游戏人物。当他深陷困境时，会苦中作乐地调侃当前处境，他总是妙语连珠，让人在艰险的环境中也不禁会心一笑。德雷克是个直肠子，心里有话就会大声说出来。有时候你会觉得他就像身边一个总爱絮絮叨叨的朋友，平凡而亲切。

德雷克的表情比大多数游戏明星们都丰富，这要归功于程序员开发的多层面部活动综合系统，实现了面部肌肉与皱纹的细微变化。他的体型中等，不是日系的精瘦帅哥，也不是美系的肌肉壮汉。在他第二次冒险时身材略微发福，第三次冒险时脂肪开始堆到脸上了，也许是出名后生活太安逸所致。

至于德雷克的名字，顽皮狗曾换过多个版本，有 Ethan、Samuel、John 等，最后差一点就叫 Matthew Drake 了，结果遭到上司的否决。最后选定 Nathan 的理由是可以简称为 Nate，感觉比较好记好听，而且这个名字比较有历史渊源。作为著名探险家弗朗西斯 · 德雷克爵士的后人，外表平凡的德雷克生来就有冒险家的天赋。虽然在初次冒险中，他的表现略显笨拙，但每次都能化险为夷。现在他已是一名专业财宝猎人，专门与寻宝者、古董商人、走私犯等打交道。对德雷克来说，危险是家常便饭，他经常遭遇现代海盗、毒枭与军阀，每一伙势力都能要了他的小命。但是与印第安纳 · 琼斯和劳拉 · 克劳馥一样，古墓探险家们永远是不死的小强。只要不死，寻宝这份工作还是很有前途的，不仅可以环游全球，欣赏各地美景，还有宝物可拿，中间还会发生一些艳遇。足迹遍天涯，财色全收下，这样的人生岂不快哉？



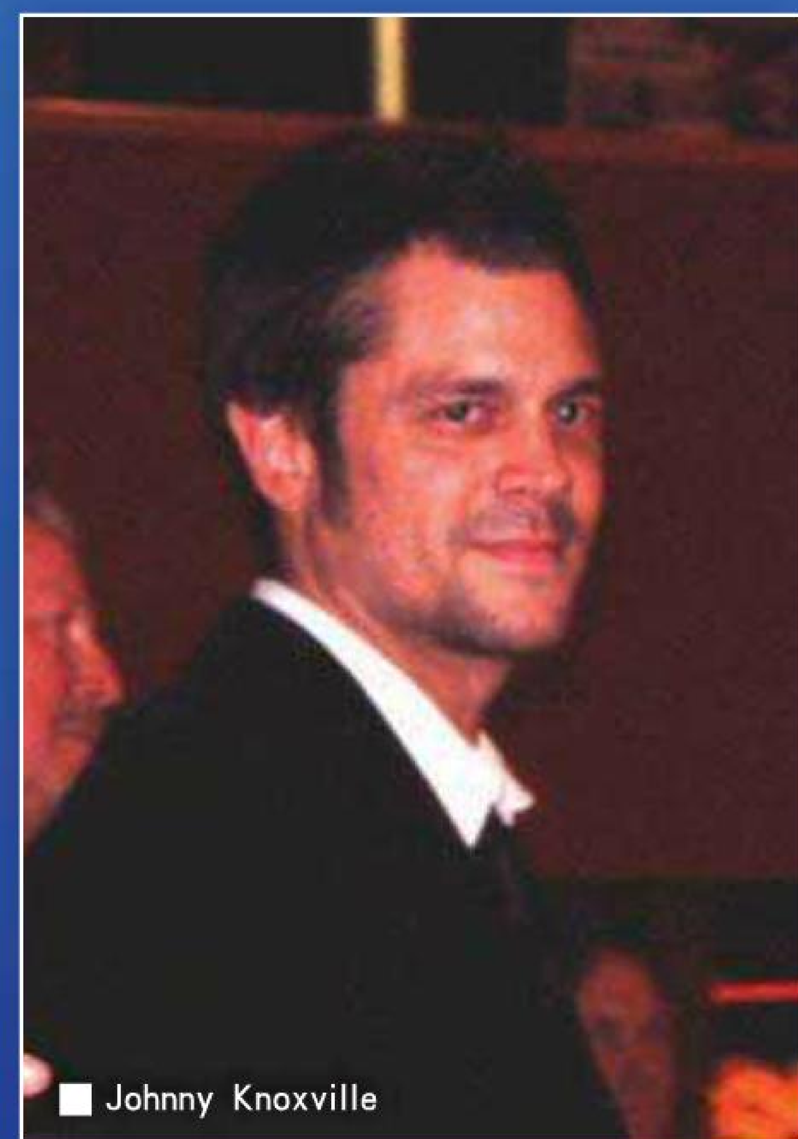
德雷克诞生秘话

内森·德雷克的创作者Amy Hennig曾被英国《EDGE》杂志评为“游戏产业最具影响力女性”之一。影响她一生的三个事件都是在1977年发生，分别是《星球大战》、《龙与地下城》与雅达利游戏机的发售。作为“《未知海域》系列”的导演兼剧本作者，她在游戏业界有17年的从业经历，他曾在旧金山州立大学读过几年的电影专业，后来因为更热爱游戏而投身游戏业，而在《未知海域》中，她过足了当电影导演的瘾。

在完成《杰克3》之后，顽皮狗召集了最精英的技术人才，开始以“Big”为代号开发他们的第一款PS3游戏。他们认为新主机需要能与之匹配的原创新系列，所以新作并非《杰克与达斯特》，而是一个原创游戏，塑造的是一个真实的人物形象。游戏公布后，因其与《古墓丽影》的相似性而被业界戏称为“古墓汉影”(Dude Raider)。

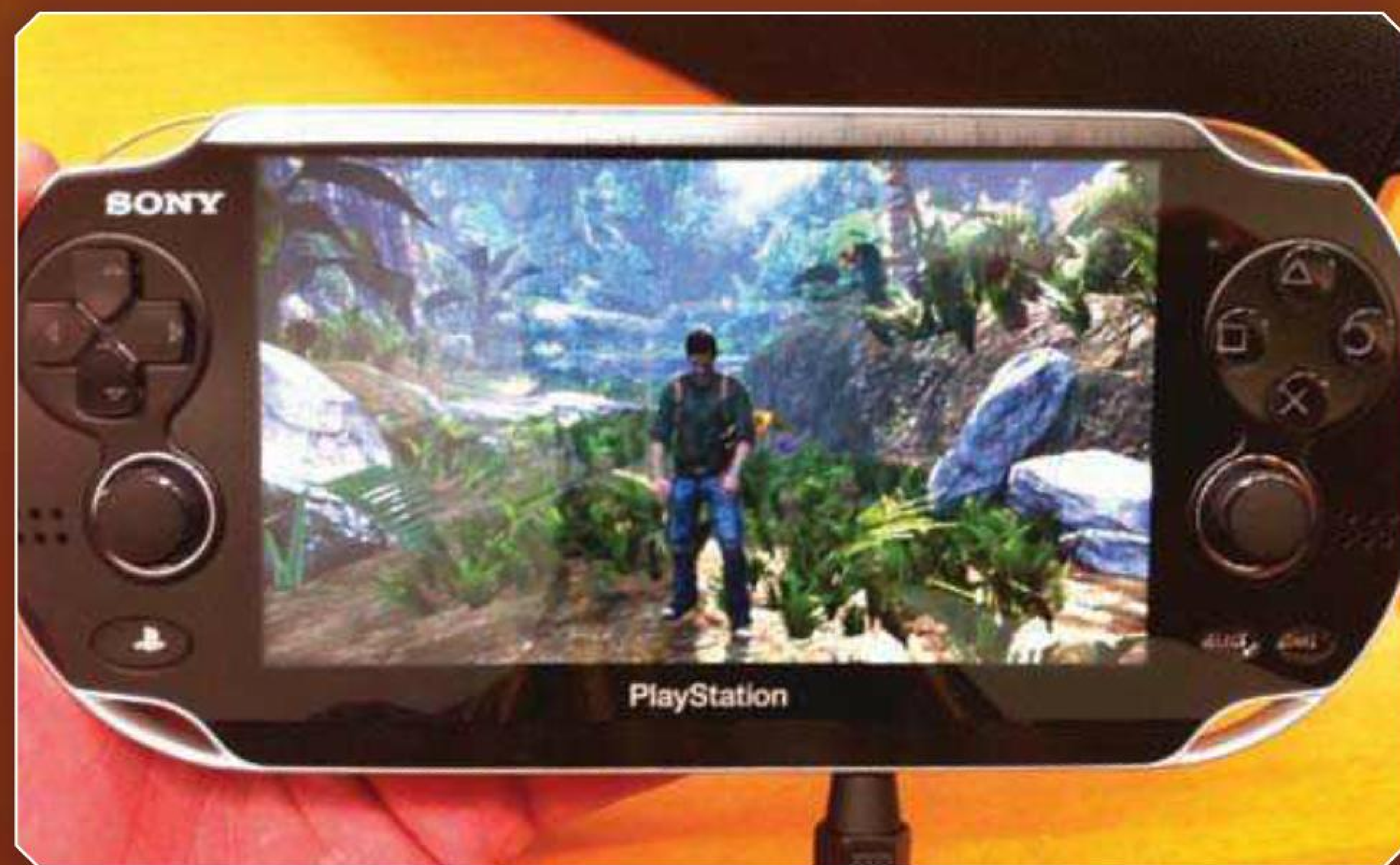
德雷克的美术创作者是插画师Kory Heinzen，他设计的初稿形象与最终定稿并没有很大的不同。Amy Hennig的游戏设计灵感来自《印第安纳琼斯》等经典冒险电影，所以角色设计也是参照了那些经典银幕形象，聪明机智，有强烈的原则。Amy Hennig还希望通过德雷克与场景的互动表现其性格特征，因此顽皮狗为他设计了丰富的动作类型，表现出他应对危险环境时的机警。动作必须流畅而逼真，所以取消了任何会影响到流畅度的动作。

德雷克的主要角色原型是演员兼特技达人Johnny Knoxville，首席游戏设计师Richard Lemarchand希望德雷克表现出Knoxville“又酷又棒”的形象感觉。而Amy Hennig则表示德雷克是哈里森·福特与布鲁斯·威利斯的结合。顽皮狗甚至从上世纪30到50年代的老电影中寻找灵感，不管是老片还是新作，顽皮狗相信那些冒险家们总是有点玩世不恭、流里流气。前顽皮狗创意总监Daniel Arey表示，德雷克是一位平民英雄，经常展示他普通人的一面，更容易与玩家产生共鸣。所以德雷克才会穿着T恤和牛仔裤，也就是最平民化，最普通的打扮。《未知海域》剧本小组组长Josh Scherr说，德雷克不仅没有任何特殊能力，而且经常在游戏中有意地让他表现出明显的紧张感，奔跑时还会跌跌撞撞。他的拳脚功夫也十分稀松平常。配音演员Nolan North的精彩表演为德雷克赋予了灵魂。他不仅是德雷克的配音，同时也是动作捕捉演员。动作捕捉在录音棚里进行，与配音同步进行，加入了North的许多即兴发挥的内容。


Johnny Knoxville

现状：高清新贵，高端代言

《未知海域》大热卖，并获得业界强烈好评，内森·德雷克随之被视为劳拉的接班人，大有青出于蓝胜于蓝的意思。更有胜者，包括ABC、CBS等电视台认为，德雷克是现代冒险英雄，地位应当与印第安纳·琼斯相提并论。顽皮狗的Bruce Straley认为德雷克的人气度与劳拉不相上下。不过平心而论，与十几年前巅峰时期的劳拉相比，德雷克还是稍逊风骚。因为在这个由男性主导的游戏圈子里，长相平凡的德雷克确实“骚”不起来。当年劳拉凭借其魔鬼身材在时尚圈里叱咤风云，《The Face》、《花花公子》、《MAXIM》等杂志争相刊登其艳照，整个娱乐圈的目光都集中在她傲人的双峰。而德雷克不仅欠缺这些先天优势，而且腿脚功夫也不见得比劳拉过硬，只有实打实地靠自己冒险故事的精彩程度来吸引目光。GamesRadar将他评为“2007年度先生”，点评人说，他被选中不是因为“我们能盯着他的屁股看几个小时”，而是因为他的个性、他的英勇。



《未知海域2》不是PS3销量最高的游戏，却是当前高清主机上业界评价最高的独占游戏。所以不少业内人士认为德雷克已经在事实上成为PS3的形象代言人。索尼也有意将《未知海域》与德雷克进行全方位发展，电影制片人Avi Arad表示他正在与索尼合作拍摄电影版《未知海域》，事后哥伦比亚电影公司也确认了该片的存在。据可靠消息，电影版从2008年初就开始进行先期制作了，剧本作者是David O. Russell。

人们更关心的是德雷克的下一次大冒险。《未知海域3》将于2011年11月1日启程，顽皮狗的Arne Meyer表示，本作是完全按照拍摄好莱坞大片的规格进行制作的，有望成为“互动游戏大片”的典范。而且游戏还将支持3D立体画面，将德雷克在沙漠迷城的探险以最强的视觉冲击力呈现在玩家面前。此外，在秋季时还有望迎来另一个《未知海域》——索尼次世代掌机NGP的移植版《未知海域》将树立掌机游戏的新标杆，《未知海域》正被索尼当作展示新硬件性能实力的示范级游戏。

德雷克票房榜

游戏名	平台	发售时间	销量
未知海域 德雷克的宝藏	PS3	2007年11月16日	353万
未知海域2 纵横贼道	PS3	2009年10月16日	443万

形象百变山寨巨星 麻布仔

真名	Sackboy
出道时间	2008年
缔造者	Mark Healey

通常，在游戏圈子里想成为当红明星，别的可以不行，但弹跳能力一定要高，因为平台动作游戏才是最主要的造星类型。所以“跳跃”是游戏明星们不可或缺的素质。如今这个时代，平台动作游戏不像过去那么流行了，在追求大制作的PS3玩家人群中，这种看上去比较“低端”的游戏类型也不大容易吸引眼球。在这种不利环境中诞生的麻布仔需要付出比他们更大的努力才能走红。

麻布仔没有什么特殊能力，他没有索尼克的

速度，也无法像马里奥一样飞天遁地、吐火喷冰，他最大的本领就是听话。他就像一个牵线木偶，你让他跳多高，他就跳多高，你让他做什么表情，他就做出什么表情给你看。他还是一个出色的建筑工人，会用各种各样的原料建造关卡，这也是他讨人喜欢的原因。从这个角度来说，他也算是个演而优则导的成功案例。他会在自己搭建的舞台上表演一出险象环生的大冒险，他还会慷慨地与世界各地的朋友们分享自己搭建的舞台。就是他喊出了"游戏2.0"的口号，提出游戏正在从开发者创造转向"玩家制造"的新时代，由玩家建造关卡将成为未来的游戏发展方向。

麻布仔最大的本领其实是Cosplay，他能模仿游戏圈内的所有明星，无论男女老幼一概通吃，从奎托斯到斯内克，从萨菲罗斯到春丽，百变的



麻布仔把所有明星都Cos了一遍，是当之无愧的头号山寨明星。麻布仔能够肆无忌惮的Cos，得益于SCE在背后的强力支持。作为SCE的当红炸子鸡，他可以尝试所有第三方角色。而明星红不红，关键还得看曝光度够不够高，麻布仔的曝光密度高于SCE以往的任何明星。在PS和PS2时代，SCE出资打造了众多经典角色形象，但是因为品牌运作不够集中而且缺乏持续性，导致如今残留下来的角色价值所剩无几。进入PS3时代后，索尼立志打造一个可与马里奥比肩的游戏角色，为此它投入了有史以来最大的角色宣传力度。麻布仔之所以被选中，首先是因为低龄化的角色形象更适合作为吉祥物。菲尔·哈里森的支持让他获得了整个集团的宣传资源，媒体朋友们也非常配合，超过95的平均得分为麻布仔的明星生涯创造了一个辉煌的开始。

麻布仔诞生秘话

2004年，Lionhead工作室员工Mark Healey与Dave Smith看完宫崎骏的新作《哈尔的移动城堡》之后大受启发，在激烈的讨论之后，产生了一个新作创意。他们打算开发一个以"创造"为主题的游戏，而在操作方面与他们之前的作品《Rag Doll Kung Fu》相似。2005年12月，他们离开了Lionhead，与Media Molecule创始人Alex Evans和美术总监Kareem Ettouney一起制作了一个游戏样本，暂名为"手工世界"(Craftworld)。为了给这款游戏寻找一家有实力的发行商，他们争取到了与当时SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森的见面机会。

《手工世界》是一个围绕物理效果的2D横卷轴动作游戏，主角暂定名为"黄头先生"(Mr. Yellowhead)，可以用PS2手柄的右摇杆单独控制其手臂，左摇杆控制腿部。游戏的目标是引导黄头先生穿过各种障碍物，抓住各种物体，将其推动或滚动。Media Molecule的开发人员向哈里森做演讲时并没有使用PowerPoint，而是直接用他们的《手工世界》试作软件，将所要讲解的信息以类似于游戏的方式呈现在画面中。在演讲过程中，他们故意精简了游戏中的"创造"部分，因为他们担心家用机玩家不喜欢创造关卡，所以只是稍微提到了游戏会带有关卡编辑功能。没想到哈里森反而对游戏的创造部分最感兴趣，并提议Media Molecule在这一方面多下工夫。这次原本只安排了45分钟的演讲被延长到3个小时。会议结束时，哈里森同意向Media Molecule提供6个月的开发资金，根据游戏的制作情况再决定后期的投入程度。

经过一段时间的开发之后，在下一次的演示中，索尼对成果十分满意，买走了游戏的独占权与知识产权。用索尼提供的这笔资金，Media Molecule公司正式成立。虽然有索尼的支持，Media Molecule对于这款画面与内容都没什么"次世代感"的游戏还是信心不足，直到2007年游戏开发者大会期间，菲尔·哈里森的亲自演示使这款被命名为《小小大星球》的新作成为当届展会最大的焦点。形象过于简单的黄头先生变成了麻布仔，可爱而憨厚的形象征服了专业开发者们。Healey说他是抵达了旧金山，进入了哈里森演讲会场之后，才知道索尼在《小小大星球》身上投入了如此规模的支持力度。也是从那次展会开始，他才知道麻布仔正在成为SCE的新吉祥物。


■《小小大星球》的原型《手工世界》。

现状：PlayStation的品牌代言

菲尔·哈里森走后，麻布仔不再像过去那样受重视。《小小大星球》虽然叫好又叫座，但是销量中掺了不少水分，其初期销量连宣传成本都捞不回来。后来能达到420万以上的销量，靠的是与主机同捆、半卖半送的策略。而且，它的业界评价虽高，但在普通玩家中远远不像《未知海域2》等实力大作那样令人敬畏。说到底，这并不是一个能表明PS3真正实力的游戏。不过它的创意与游戏性不容置疑。《小小大星球2》没有前作那样疯狂的宣传，也没有采取半卖半送的政策，仍然在两周内销售了80多万套，在英国创下首发两周内最高的PS3游戏销量记录。考虑到发售时间并非年末旺季，《小小大星球2》的成绩还算理想。这种面向广大年龄层的游戏一般都是能够长卖的游戏类型，《小小大星球2》的最终成绩相信不会令人失望。



不少喜欢大制作的玩家对于索尼在麻布仔身上投入的资源表示不解，并且对于只会咧嘴傻笑的麻布仔有些反感。在奎爷与德雷克横行的PS3上，为何要着重捧红一个如此低龄向的角色？SCE的理由是"为了包罗万象的PlayStation品牌形象"。麻布仔的存在将会拉近PS3与低龄玩家以及家长之间的距离，让PS3成为他们最佳的高清选择。作为索尼在高清时代投入全力宣传的惟一吉祥物，麻布仔代表了"PlayStation"的品牌精神，即海纳百川的广阔包容性，即便他不受当前PS3主流用户群的欣赏，索尼也会为了那一小部分的市场而继续努力，同时因为它的产品多样性而拓宽顾客群。百变的麻布仔就像包容一切的PlayStation，代表了广泛的吸引力。当未来PS3的价格下降，开始深入更广泛的用户层，麻布仔将发挥更高的号召力。

麻布仔票房榜

游戏名	平台	发售时间	销量
小小大星球	PS3	2008年10月28日	426万
小小大星球	PSP	2009年11月17日	132万
小小大星球2	PS3	2011年2月10日	88万

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

3D蓝光出碟推介

2010年6月～2011年2月

—— 按发售时间排列 ——

文 十大恶劣天气 编 胜负师 美编 一刀

编注：因为《阿凡达》所创造的现象级热映，让2010成为了业界与影迷们公认的“3D元年”，不光是电影厂商、游戏厂商越发重视3D娱乐产品，众多国内外家电企业也在3D电视市场展开激烈争夺，与之对应的家用3D高清节目也在迅速跟进。蓝光做为高清娱乐的主流载体，从去年开始真正步入3D时代，陆续发行了不少对应3D的影碟，其中以动画长片、纪录片、奇幻、恐怖等突出视觉效果的类型为主。本文会集中介绍从去年6月开始发行的3D蓝光节目，对于刚刚购入3D电视或对3D高清娱乐感兴趣的玩家来说，应该会有一定的参考作用。

鬼妈妈



推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2010年6月1日	版本	全区
年份	2009年	类型	卡通/惊悚
容量	50GB×1		

本片堪称是1993年家庭奇幻卡通《圣诞夜惊魂夜》技术与表现方式的完美升级，即便是2D版，都可以看到导演在场景塑造上刻意追求的3D味。“哥特风”布景和蒂姆·波顿式的黑色风格为我们呈现出众的创意和绚丽的影像。同样是为我们呈现一个小女孩的奇幻冒险，本片可以让观众在看的过程中背后直起鸡皮疙瘩，它所触动的是每一个人童年时代所留下的，关于母亲形象扭曲化的潜意识。Neil Gaiman的原著让《鬼妈妈》具备了很强的思想深度，亲情缺失后会导致妈妈这一孩子们最熟悉的形象迅速妖魔化。难能可贵的是本片对这一主题的扩展：对于将家庭教育的失败归咎于网吧、舞厅的中国家长而言，当你无法给予孩子们充分的关注和爱，他们就会出逃。对于那些“控诉”着父母的管教是如何如何严厉的孩子们而言，像片中的小女孩那样奋不顾身地逃向另一扇门后的“美丽世界”……你未必能像她那样还有反思一切的机会。



■特别说明：松下赠品版本中含国配音轨，零售版字幕为英语和法语。

冰川时代3：恐龙的黎明



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年6月1日	版本	全区
年份	2009年	类型	卡通
容量	50GB×1		

“《冰河世纪》系列”的资格算老了，好歹也推出过三部，并且还将在今年的暑期公映第四部，但与《玩具总动员》这样的常青树相比，它总是很难让人找到一个必看的理由。细想起来，大概是它的调调过于幼稚，导致不能取悦各个年龄段的观众，故事和节奏显得太散，笑点也显得参差不齐，总之没个整体感，以至于听到Ice Age这个名字，观众们首先想到的就是一路追着橡子摸爬滚打的那只又可爱又贱的小松鼠，至于本片“主演”是谁，大家在这个问题上其实都比较犯迷糊。同惨到几乎让人看不下去的第二集相比，本集的素质提高了许多，它很难得的拥有了一种好莱坞搞笑卡通片所没有的冒险气质，几段惊险场面看得人手心冒汗，大呼过瘾。更难能可贵的是本片还拥有了一个关于“选择”的主题。



■特别说明：松下赠品版含国配（上译）中字，零售版含繁体中文字幕，主音轨为DTS-HD 7.1。

美食从天降



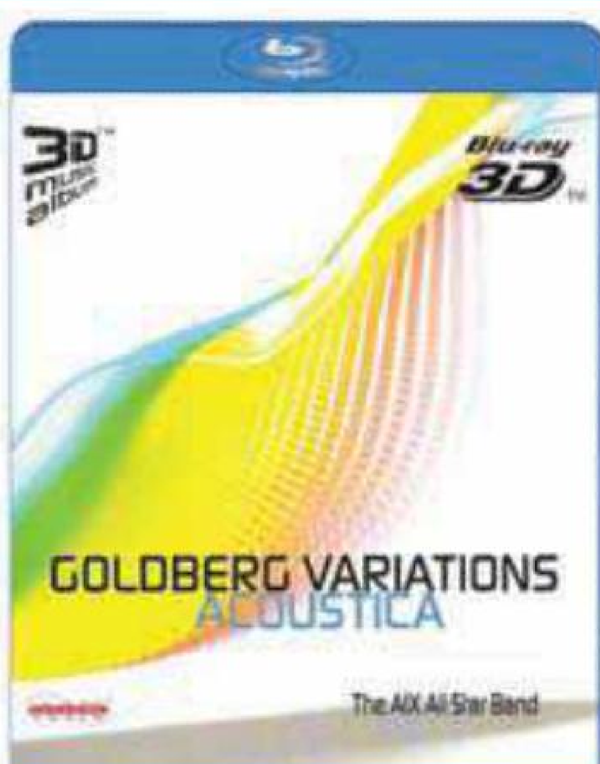
推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年6月22日	版本	A区
年份	2009年	类型	卡通
容量	50GB×1		

不少影评家都认为《美食从天降》是索尼投入3D卡通大战的试水之作，在细节的打磨、风格的拿捏和故事的表现上并无资格同皮克斯和迪士尼作品相提并论，而相当多的观众对这部以食品作为起哄道具的卡通十分认可。究其根本，也许是因为“飞屋”夺得10年奥斯卡最佳动画片奖项确实难以服众——与《鬼妈妈》相比，它的故事相当肤浅，叙事同主题严重割裂，即便同《美食从天降》相比，它在技术和创新上也很难有什么亮点可言。本片除了从头到尾的食品大战以外，还用闹剧的外表去映射了人类社会的种种黑镜头，如非法移民、腐败的官僚体系、病态的科技、食品工业的唯利是图等等，有胡搞，有欢乐，也有讽刺，还有反思。“天上掉馅饼”这个人类最为普遍性的想像在片中变成了现实，而且天上不仅仅会掉馅饼，还有肉丸子、冰激凌、热乎乎的匹萨……光凭片中一系列由食物堆砌而成的灾难场面，就值得我们的关注。吃饭的时候看，它还有增强食欲之功效。2012要是这般模样儿，其实也不错啊！

■特别说明：含国配中字，饥饿状态下请勿观看

哥特堡变奏曲



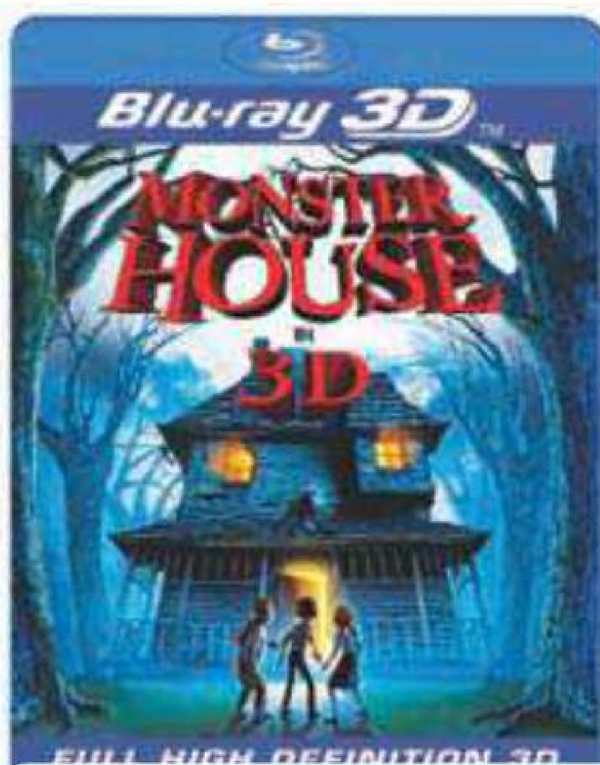
推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年8月16日	版本	A区
年份	2009年	类型	音乐
容量	25GB×1		

这是世界上首张3D音乐专辑，第一张采用新一代音频标准——Dolby TrueHD的蓝光碟，第一张具备多重角度混录（Multiple Mixes）特性的音乐会实况，这么多的“第一”，总之入一张绝对不会亏，没准还能增值……人们经常用“光看2D只能享受最多30%的震撼”来形容3D对于观影体验的巨大作用，而《哥德堡变奏曲》的3D在画面上不可能有多少改善，况且还是以720p录制的。本来推出制作商AIX Records公司就将它定位于一张“3D唱片”，它的卖点在于高质量的音频同3D视频的完美融合，让你觉得自己正对着舞台聆听动人的旋律。

■特别说明：画面分辨率仅为720p

怪物之屋3D



推荐指数 ★★★★☆

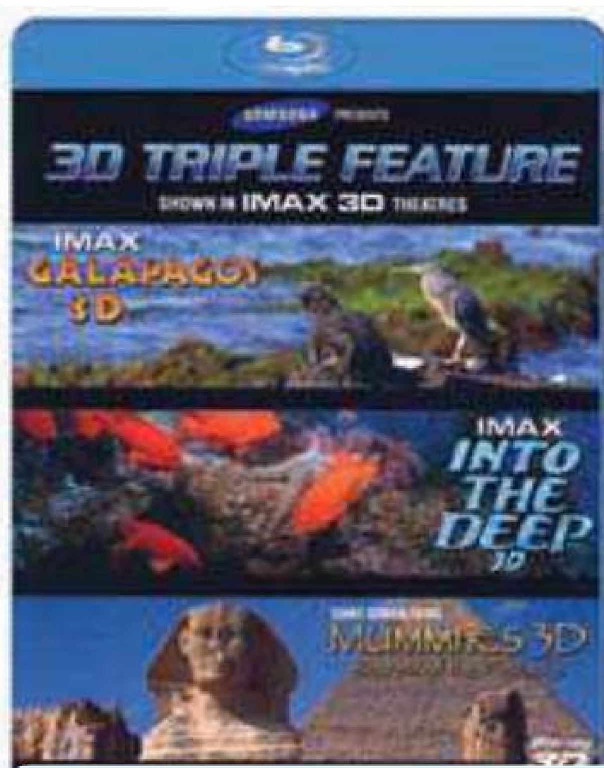
BD发行日期	2010年9月14日	版本	全区
年份	2006年	类型	卡通/惊悚
容量	50GB×1		

故事氛围黑暗无比，角色性格普遍不讨喜，《怪物之屋》用2006年的CGI技术做出了逼真的人物表情，以至于让观众产生了一定的恐怖谷效应。

本片本质上说，是一部充满爱意的卡通片，但它绝不适合小孩子欣赏，如果你入了之前的《鬼妈妈》，那么《怪物之屋》就一定要同前者放在一起对比欣赏。如果说卡洛琳体验的是表面充满爱意，而实际是一个陷阱的魔窟，那么《怪物之屋》中这群小男孩们所经历的，则是一个看上一眼都会让人吓得魂飞魄散的鬼屋。这个埋藏着诅咒、怨恨的这个地方，它的背后一定有着一个令当事人绝望，令旁观者感伤的故事，这也注定了一切都不像是它的外表那样让人不敢接近。

3D蓝光出碟推介（2010年6至2011年2月，按发售时间排列）

三星3D演示碟



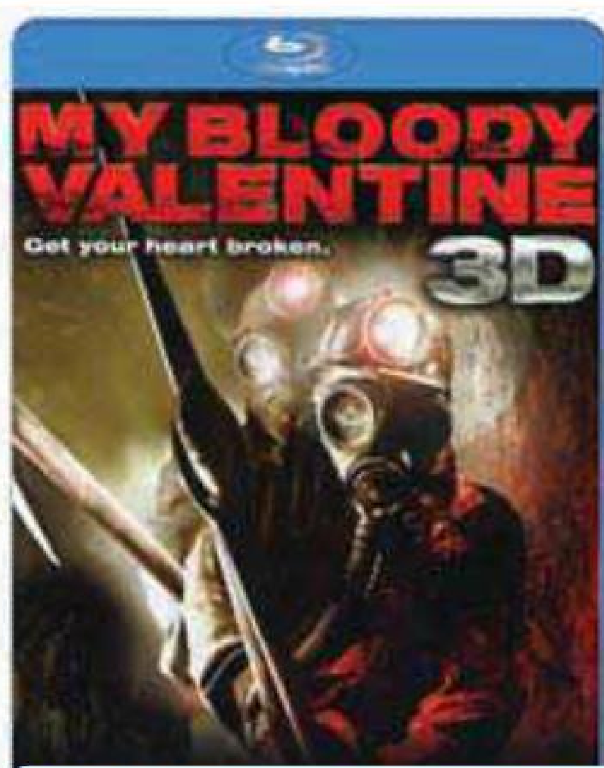
推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年9月19日	版本	A区
年份	—	类型	纪录
容量	50GB×1		

该演示碟由三部分组成："加拉帕戈斯群岛"（Galapagos），这个位于厄瓜多尔的火山岩岛屿群以繁多的海洋动植物闻名于世，达尔文就是在这里为他的进化论找到了证据。观众们将跟随女海洋生物学家Carole Baldwin，于《物种起源》问世160年之后再度对这片神奇的土地进行全面而细致的考察；在"体验深蓝"（In to the Deep）中，观众将会置身于摄影潜艇，同海洋中活跃的鱼类和各种美轮美奂的植物零距离接触，甚至还能和误入镜头的潜水爱好者打招呼；"木乃伊：法老之迷"（Mummies: Secrets of the Pharaohs）将带我们走入金字塔中从未对游人开放过的未知区域，同时还会首次以DNA方式去发掘法老们生前的秘密。

■特别说明：英、德、西、法语配音，无任何字幕，零售版已经于2011年2月1日推出

我的血腥情人节



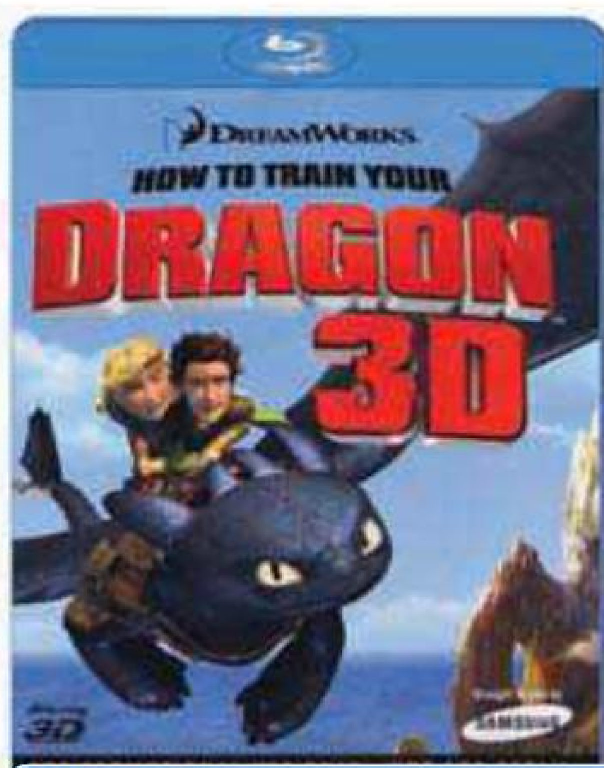
推荐指数 ★★☆☆☆

BD发行日期	2010年10月5日	版本	全区
年份	2009年	类型	恐怖
容量	50GB×1		

典型的美式血浆片，故事无非就是见一个杀一个，惟一的悬念便是凶手的人选，因为此类电影已经很难有什么创新，老手们在5分钟之内就可以确认凶手是who。如果您能耐着性子等到"真相大白"的时候，恐怕最终答案也不大可能产生什么惊喜。所谓的恐怖采取了"飚血＋惨叫"这种简单粗暴的组合方式，为了掩盖导演在场景调度能力方面的不足，幸存者全程都在到处乱跑，不过跑得连观众都找不着北也没关系，因为凶手总能以瞬间移动这一神技继续行凶。惟一有创意的地方就在于本片的爆浆工具不是枪、电锯之类的俗物，而是铁锹、大锤这样的矿工工具，凿人、砸人时的"物理效果"做得真不错……同本片的质量相比，它的市场营销"更胜一筹"，本身的定位就是"情人节档期上映的3D B级片"，此外《邪恶力量》的男主角Jensen Ackles也算是一大亮点。不过比较悲催的是美剧演员一旦演了电影，观众总会将他们的角色定格在美剧之中。看到一脸扭曲表情的Jensen，咱们只想到那个猎魔专家Dean，并且总是再问——"弟弟Sam啥时候出场呢？"

■特别说明：首部3D爆浆片，不喜误入，且无中字

驯龙高手



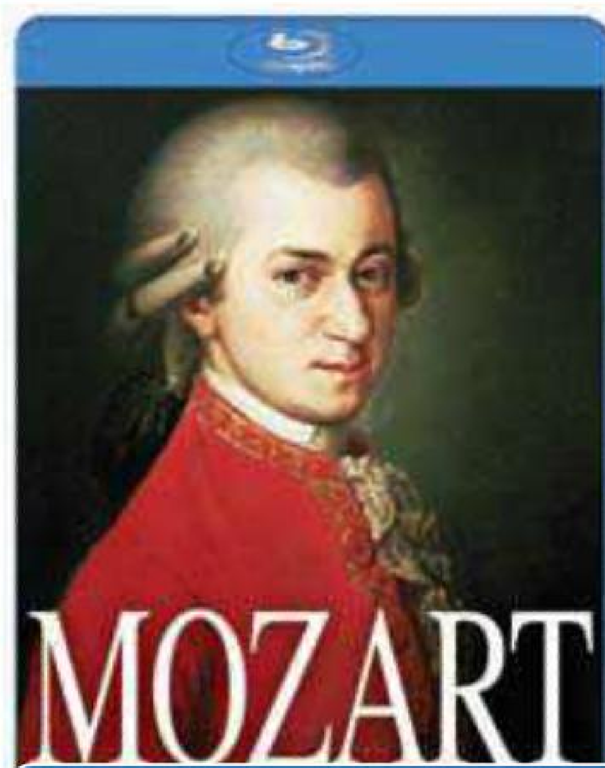
推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2010年10月5日	版本	全区
年份	2010年	类型	卡通
容量	50GB×1		

3D效果最需要的是大纵深感的场景和大动态场面，但这也会因对立体感的过分渲染而造成观众不适，最常见的症状莫过于眩晕和呕吐感了，这是未来的裸眼3D都不得不去面对的问题。走在3D前沿的梦工厂谙熟驾驭这一尖端技巧，在《驯龙高手》这部卡通片中，每个镜头的衔接都会将画面主体处于同一景深之中。飞行镜头平滑柔顺，避免了视角的不规则晃动和翻滚（当年就连《绝密飞行》这种雷片也飞晕了不少观众）；通过粒子、烟雾等简单的特效来掩盖细节的不足，同时也将观众的注意力限制在画面主体上。本片在剧情上的看点，莫过于对龙这一在西方文化中总是和邪恶、残暴联系在一起的生物的颠覆，它所讲述的就是一个小男孩与一只龙正太之间的友谊。《驯龙高手》的好莱坞式的励志故事确实是滥俗到家了，你甚至能看到本片同《阿凡达》在模式上的巨大相似。不妨就将本片当成是《阿凡达》的前传，讲述的是纳美人如何开始学会骑龙的故事，而飞龙坐骑就是幼年时代的"夜煞"……

■特别说明：三星赠品版有国配，无中字，零售版无任何字幕

莫扎特

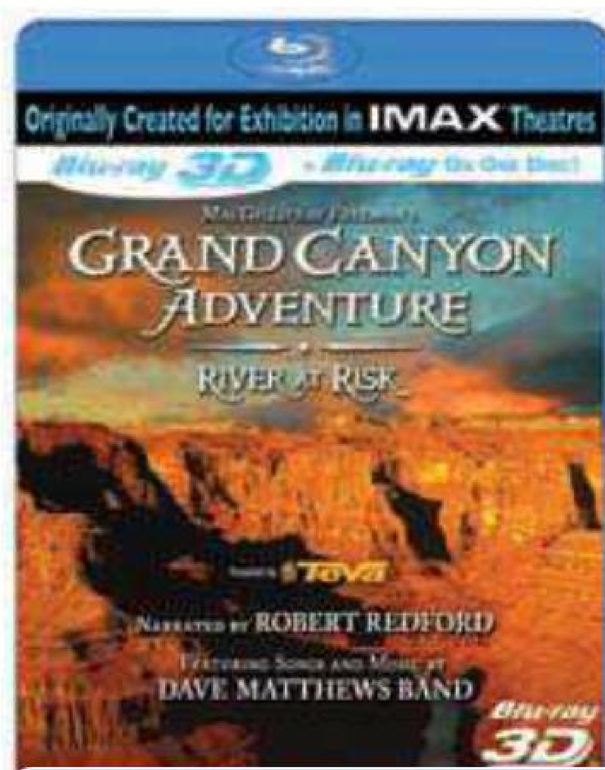


推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年10月26日	版本	全区
年份	2010年	类型	音乐
容量	25GB×1		

AIX发行的第二部3D音乐会专辑，包含有莫扎特的"A大调单簧管五重奏"、"降E大调圆号五重奏"以及"A大调第九弦乐四重奏"，由获得2010年Fischoff室内音乐金奖的古城弦乐四重奏乐团演奏。蓝光画面为1.78：1，720p，拥有三条音轨：5.1"舞台角度"、5.1"观众席角度"，也为书架箱用户提供了96/24 PCM立体声。AIX Records特别强调自己所推出的一系列3D音乐碟并不是现场的再现，而是探究在3D高清时代还原音乐本质的一种途径。录音过程中没有使用任何的均衡器、动态加工或者是人工音染，观众听到和看到的一切，都与现场观众和舞台上的乐手所感受到的无限接近。需要指出的是，AIX推出的这批3D音乐蓝光在音频上无懈可击，但在视频上存在一些问题。现场是以松下AG-3DA1 3D摄像机以1080p 29.97fps的标准拍摄，但在制作后不仅仅降低了分辨率，而且帧率也下降为了23.98。不过考虑到耳朵发烧的人眼睛应该不是那么挑剔，因此这个问题应该会被真正懂音乐的人所无视。

大峡谷：河流告急



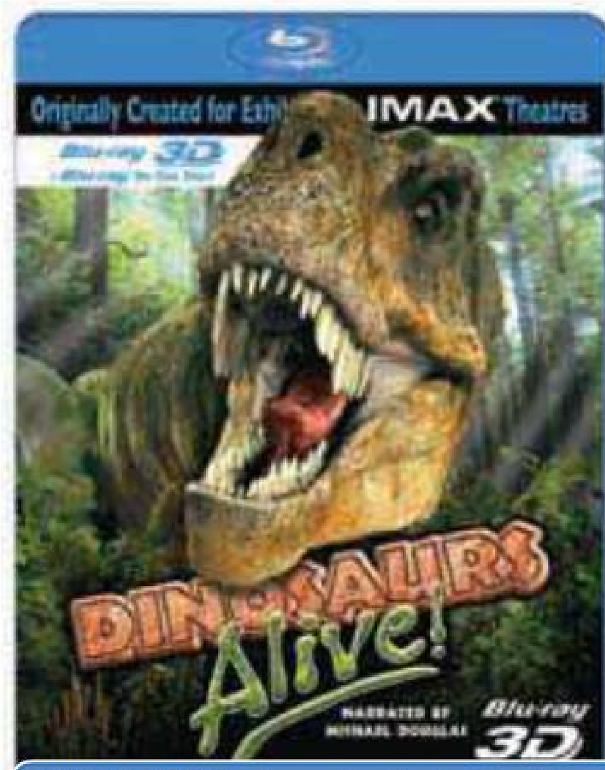
推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年11月2日	版本	A区
年份	2008年	类型	纪录
容量	50GB×1		

位于亚利桑那州科罗拉多高原西南部的大峡谷，是地球上最为壮丽的自然景观，唯有IMAX的巨幕和3D才能表现它的雄奇。一年四季，大峡谷都会呈现特有景观，它也成为了全球各地到美国观光的游客必去的胜地。尤其是在夏季时候水深增至18米，沿着峡谷中的湍急水流一路漂流而下，这是有冒险情结的人做梦都要尝试的体验。大峡谷的形成同"水"有着密切的关系，它本质上就是科罗拉多河从冰川时代开始对科罗拉多高原的侵蚀而形成的。山石多为红色，从谷底至顶部沿壁露出从前寒武纪到新生代各期的系列岩系，水平层次清晰，岩层色调各异，并含有各地质时期代表性的生物化石。而近年来，随着地球水资源日益紧张，尤其是人类日益以"造物主"的姿态肆意干涉自然规律之后，一个个在人类尚未诞生前就存在于我们这个星球的奇观正在不断消失。随着科罗拉多上游大坝的建造，大峡谷中的水资源正在迅速减少。就像片中的印第安向导所说的那样，"河流是我们的精神家园，但现在是我们要来保护她的时候了"。这不是一部纯粹意义上的观光片，而渗透着深刻的环保主题。对于中国观众而言，我们也有无数的"大峡谷"值得自己的关注。

■特别说明：英、德、西、法语配音，无任何字幕，零售版已经于2011年2月1日推出

恐龙再现



推荐指数 ★★☆☆☆

BD发行日期	2010年11月2日	版本	全区
年份	2008年	类型	纪录
容量	25GB×1		

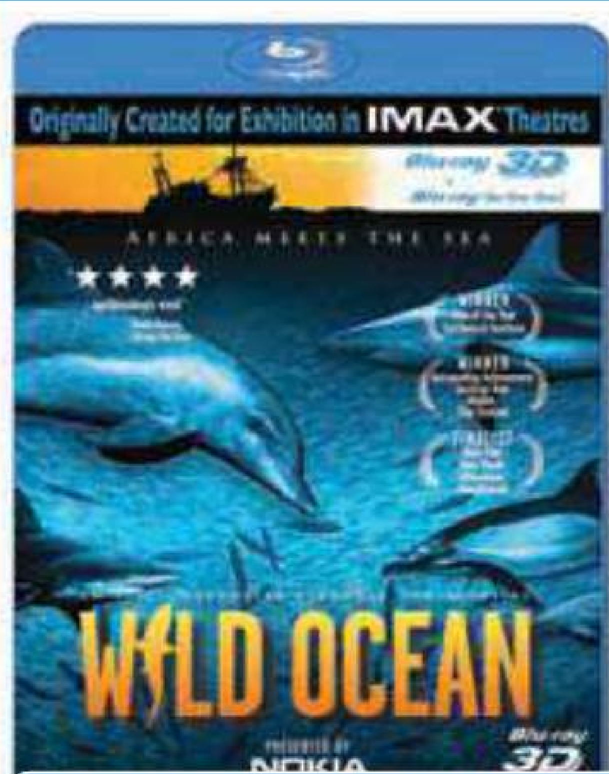
在迈克尔·道格拉斯的旁白、CGI技术以及3D效果的表现下，人类之前统治地球的生物——神秘而威猛的恐龙在IMAX的巨幕上复活了！跟随者顶尖古生物学家的步伐，观众们将从新墨西哥州地底深处所埋藏的恐龙化石开始，在现代科技的带领下穿梭时空，深入更加逼真的"侏罗纪公园"。

由于这是一部供博物馆播放的纪录片，因此在观点和内容上并不是很有新意，它更多是作为在参观恐龙化石后的知识补充。

■特别说明：英、西、法三语解说，无任何字幕

3D蓝光出碟推介（2010年6至2011年2月，按发售时间排列）

野性海洋



推荐指数 ★★★★☆

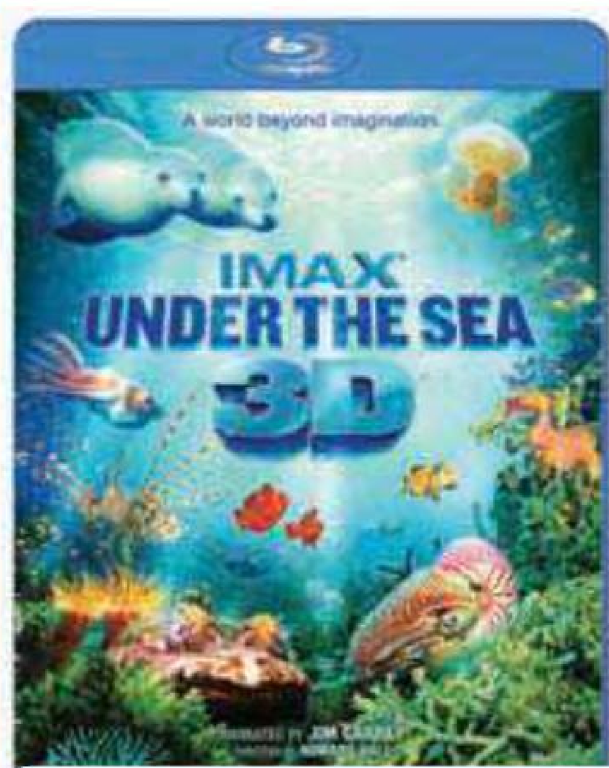
BD发行日期	2010年11月2日	版本	全区
年份 2008年	类型 纪录	容量	25GB×1

在接连推出Deep Sea 3D和In to the Sea两部海洋纪录片之后，著名纪录片导演Howard Hall在“3D元年”再度为我们献上了一部立体巨幕所演绎的海底奇观。

《野性海洋》不同于以往任何一部海底纪录片，鲨鱼、海豚、鲸鱼、海豹以及数以亿计的小型鱼类栩栩如生，让人觉得触手可及。拍摄小组选择了地球上海洋生命最为丰富的地点——南非沿岸、澳洲南部和大堡礁，同时还有著名的“珊瑚三角区”里的巴布亚新几内亚，在畅游海底的同时去寻找隐藏在深蓝之中最美丽、最神秘的生物。

■特别说明：英、西、法三语解说，无任何字幕

水下世界



推荐指数 ★★★★☆

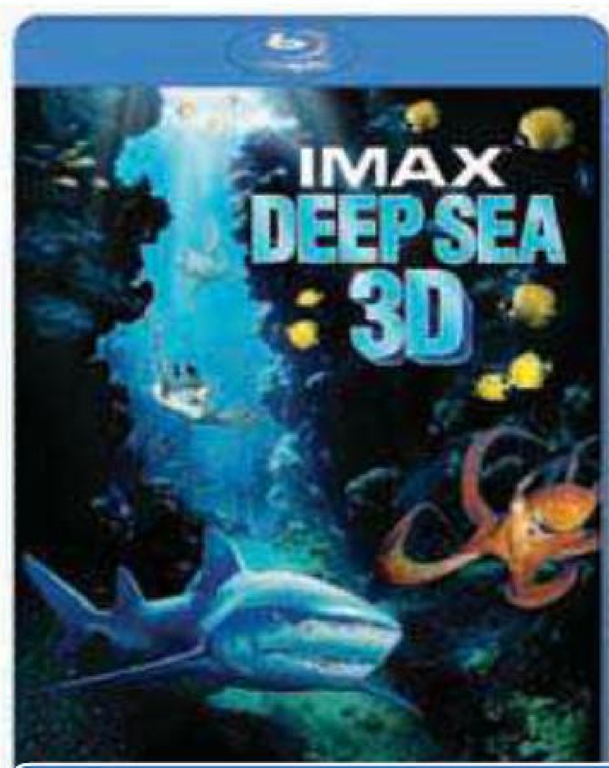
BD发行日期	2010年11月16日	版本	A区
年份 2009年	类型 纪录	容量	25GB×1

世界上首部IMAX深海纪录片（可惜出蓝光的速度慢了点），IMAX公司也顺带为自己的技术作了不少置入式广告。我们可以在随碟附送的制作花絮中看到IMAX巨幕水下摄影机究竟是怎么样的一件庞然大物——它需要7名潜水员才能操作，每次装入的胶片仅能拍摄3分钟，且一旦启动就只能拍完。同时我们也看到了幕后制作的艰辛，每次拍摄需要下水的设备总重量高达4吨之多，为了40分钟美轮美奂的影像，整个拍摄过程耗时十个月，累计潜水时间超过了5万小时。南澳大利亚、巴布亚新几内亚以及印度洋海域充满了萌物（还有海豚调皮的亲吻摄像机镜头），配合金·凯利的配音和充满童真的BGM，当初公映的时候将很多探索和国家地理频道的资深观众看得都泪流满面。3D技术所展示出的精致、艺术和写实的完美统一，确实是2D所无法匹敌的。



■特别说明：英、西、法三语解说，无任何字幕

深海寻奇



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年11月16日	版本	A区
年份 2009年	类型 纪录	容量	25GB×1

本片用声音带领我们畅游大海的是斯帕罗船长——约翰尼·德普，同之前推出的几部海洋探索主题纪录片不同的是，这次玩家将要进入我们所熟知的海洋生物所无法生存的水深，乘坐海怪号以及水螅号两艘深水潜艇，穿越深蓝，进入海洋中与世隔绝的地方，探访远古时期生命起源的所在。在这里，每一种生命都有属于自己的生活方式，都有着让我们惊叹的生存策略：鲸鱼也不是永远都是吃别人的，聪明的鱼把凶猛的动物当庇护，餐桌上的小虾米、小螃蟹竟然有那么强的韧性……这部纪录片在让我们领略神奇的同时，也会教会我们尊重和善待任何一种看似弱小的生命。

■特别说明：英、西、法三语解说，无任何字幕

丛林大反攻



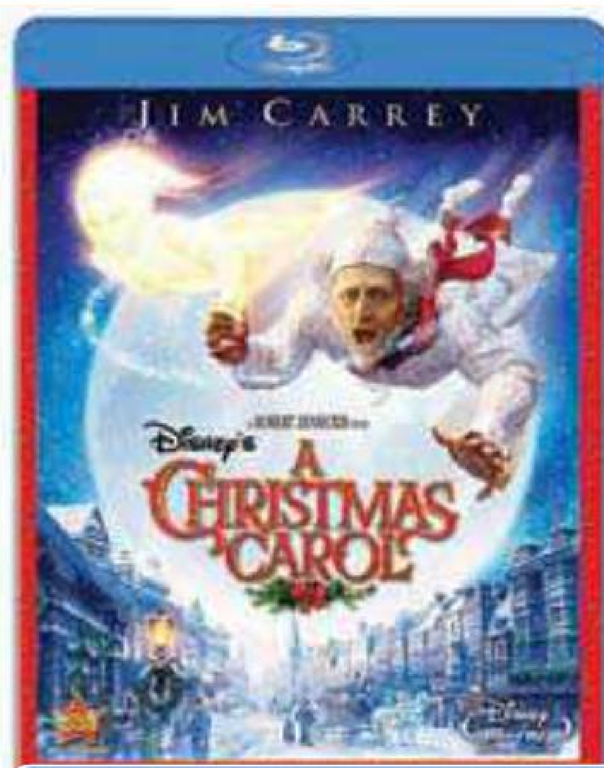
推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年11月16日	版本	A区
年份 2006年	类型 卡通	容量	25GB×1

一只原本应该威猛无比的棕熊被当做宠物养大，变成了一头大笨熊，这已经够杯具了，更杯具的还在后面——这个养尊处优的家伙被环保主义者送回了完全陌生的大森林。他一心想回到城市，却由于弄不清情况而误入狩猎区，无论对于猎人还是枪口下的动物而言，这个长期和人生活在一起的笨熊的乱入让一切都乱了套。《丛林大反攻》是索尼当年企图从3D CG卡通市场分一杯羹的实验性作品，同后来的《美食从天降》一脉相承的软肋是对节奏拿捏不到位和市场定位的混乱，小创意和技术倒是丝毫不落下风。本片曾经是3D早期为数不多全程立体的IMAX长片，可惜在今天这一卖点已经算不上什么了。

■特别说明：英、法、葡、西四语，无任何字幕

圣诞颂歌



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年11月16日	版本	A区
年份 2009年	类型 卡通	容量	50GB×2

改编自查尔斯·狄更斯的同名名著，在主题上进行了大幅度的修改，使得它更适合圣诞节的温馨氛围。3D IMAX呈现出了细致的人物形象，清晰到看得见毛孔和汗毛，可惜主角既不是美丽的海洋生物，也不是毛茸茸的卡通动物，而是一个各种讨厌、吝啬、偏执的守财奴，整部电影就是讲述这个毫无人情味可言的糟老头子，是如何在一夜之间变成了乐善好施的大慈善家，让生活在他周围的人有穿越到平行世界的错觉。影片的氛围看似是以圣诞节之表行万圣节之实，不过同《鬼妈妈》相比，本片的说教意味甚浓，并且三段情绪的过渡相当明显：开头是阴郁黑暗，中间玩魔幻离奇，最后是温馨快乐。其实守财奴大都也是被逼的，抠门也是为了推翻压在身上的新三座大山啊！看得开一点是必须的，不过该抠门的时候还是要抠门的，咱总不能打肿脸充胖子吧！

■特别说明：英、法、西三语，内含2D版以及两张DVD拷贝

国际空间站



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年11月16日	版本	A区
年份 2009年	类型 纪录	容量	25GB×2

提到国际空间站，每个稍微有点科学常识的人都知道它是怎样分批发射“零件”，然后在同步轨道上“组装”起来的，都知道它是用来干些什么。再不知道长啥样，前不久在《使命召唤现代战争2》里面不是还给爆了一个吗？本片所展示的“室内剧”同地球生活的区别也可以想像得出来，无非就是将日常生活失重化罢了。而在看了这部IMAX 3D电影之后，我们才发现这种体验是一种梦幻般的感受，一旦触及，心情便久久不能平静。镜头跟随火箭升空的时候，飞沙走石式的震撼让人下意识地掩面。在太空上观看这颗蓝色的星球，我们的世界没有国界，宇航员和观众的情感全部被“人类”的意识所占据。宇航员用DV拍摄的日常生活画面是杂乱的，本片就是用精彩的剪辑和调度，让整个观影过程充满了幽默与理性。



3D蓝光出碟推介(2010年6至2011年2月，按发售时间排列)

2010年世界杯官方电影



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年11月16日	版本	A区
年份	2004年	类型	纪录
容量	50GB×1		

31天时间，32支顶尖级别的球队，64场精彩绝伦的交锋，这就是你必须购入这张记录着南非世界杯每一个精彩镜头的3D蓝光的理由。即便你对这些经典比赛的比分和过程已经烂熟于心，本片通过3D高清画面还原的实况片段，以及摄影师不经意间抓拍到的镜头，依然会让你发现电视转播所无法呈现的细节和场面。本片的画质为720p，但对景深和球员、足球在高速运动中的画面边缘进行过人工优化，使得整体上看起来同3D实况直播相比还要更胜一筹。在音频方面，本片的主音轨标准为DTS-HD 5.1，ESPN著名解说员Ian Darke担任旁白，在多声道环绕声的精确定位之下，观众可以感受到自己随着摄像机视点的变化，在巨大的足球场中进行着“瞬间转移”。当然，Vuvuzela的苍蝇声也会将你彻底包围——官方纪录片可不像EA Sports的《南非世界杯》那样，有调低和关闭这一“毁听神器”的选项。



■特别说明：有简体中字

诸神之战



推荐指数 ★☆☆☆☆

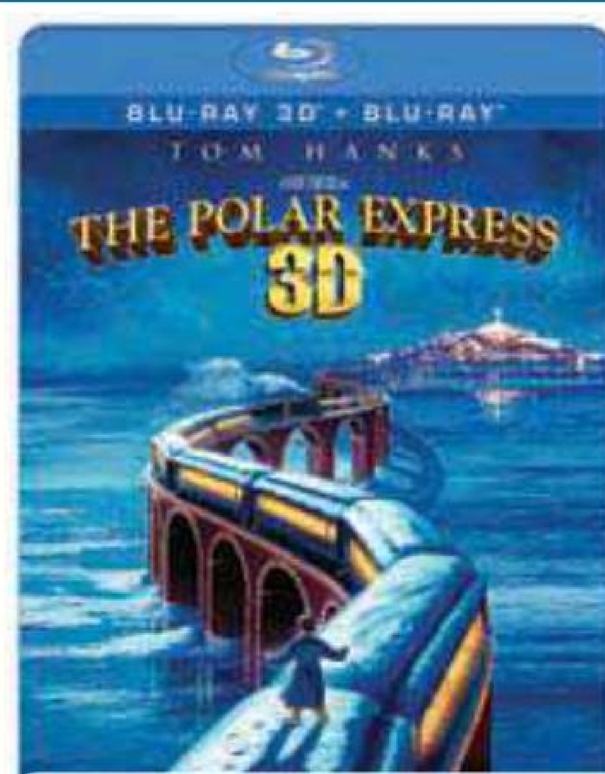
BD发行日期	2010年11月16日	版本	A区
年份	2010年	类型	动作
容量	50GB×2		

《阿凡达》掀起了3D的狂潮，也让3D成为了很多商业大片必备的卖点，即便不是3D摄影机拍摄的，也要通过后期转换的方式来沾上3D的光。《诸神之战》就是一部彻彻底底的大忽悠片，它将自己标榜为3D，而实际上所谓的3D只有字幕，摘下立体眼镜的话只是字幕模糊了，其他一样看。按照国产网游的宣传路数，怎么不叫5D(2D+3D)电影啊？作为一部以《战神Ⅱ》BOSS之一的珀尔修斯为主角的电影，以及近似的弑神主题(可惜最后大家都被河蟹了)，很多观众就是把它当做《战神》电影的替代版去欣赏的。很难说导演没有刻意往观众的这个期待上靠，整部电影就是动作游戏式的过关、新道具入手、新技能习得的套路。只是每逢BOSS战，均是在“过场动画”里面做足气氛，待开展便迅速跳跃至QTE阶段，名声越大、体积越大、威力越猛的怪，出场时间均同自身攻防数值成反比，迅速就被珀尔修斯的一通QTE给虐死了。我们不禁要问，这样的猛人咋会给奎爷秒了呢？



■特别说明：有简体中字，含2D蓝光版和一张DVD

极地特快



推荐指数 ★★★★☆

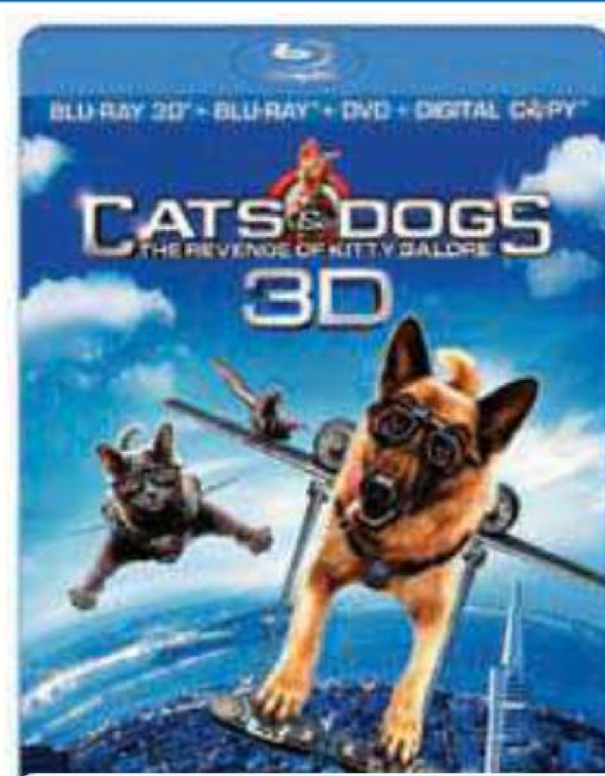
BD发行日期	2010年11月16日	版本	A区
年份	2004年	类型	卡通
容量	50GB×1		

每个人都有着属于自己的童年，但绝大多数人在成年之后就会渐渐遗忘其中的细节，已经不再懂得什么是童真，只知道指责别人的“幼稚”，也不再相信曾经坚信无比的童话，“圣诞老人是否存在”这种困扰整个童年的问题的答案也不再有任何意义。本片讲的就是关于“Believe”的纯净故事，让我们跟随主角小男孩的步伐，登上那辆神奇的极地特快，为自己依然能够听到悦耳的铃铛声而欣喜不已，为了“只要你相信，它便存在”的寓言而感动。本片堪称2004年动画界的一个技术奇迹，使用了当时最先进的动作捕捉技术，汤姆·汉克斯一人分饰四角，大量过山车式的高速飞行场面，让这部电影的3D效果完全没有落伍的感觉。最关键的是，童真永远成年人最好的减压剂，7年之后重温这部经典，也许你会有不同的感受。



■特别说明：有简体中字

猫狗大战2



推荐指数 ★★★☆☆

BD发行日期	2010年11月16日	版本	A区
年份	2010年	类型	卡通
容量	50GB×1		

编剧有一万个理由将《猫狗大战》第一集中的猫猫写成一种十恶不赦的生物，毕竟在西方传统文化中，猫总是同邪恶、诡计、肮脏、女巫等词语联系在一起，在卡通动画片里面出现的猫的形象大都是同垃圾堆为伍的脏兮兮的样子。也许正是因为第一部将猫黑得实在过分，导致很多动物保护团体和宠物猫的主人们联名抗议，第二部总算是找了一点平衡。尽管最终BOSS还是猫，不过这次阿猫阿狗们总算是以同仇敌忾的姿态在一起并肩战斗，而不再是华丽地对轰了。在角色属性大调整之后，本集依然是装疯卖傻式的美式搞笑卡通，场面更加混乱，总之就算你笑不出来，也总有角色们一些很萌，或者是很贱的举动来在关键时刻咯吱你。

最后的气宗



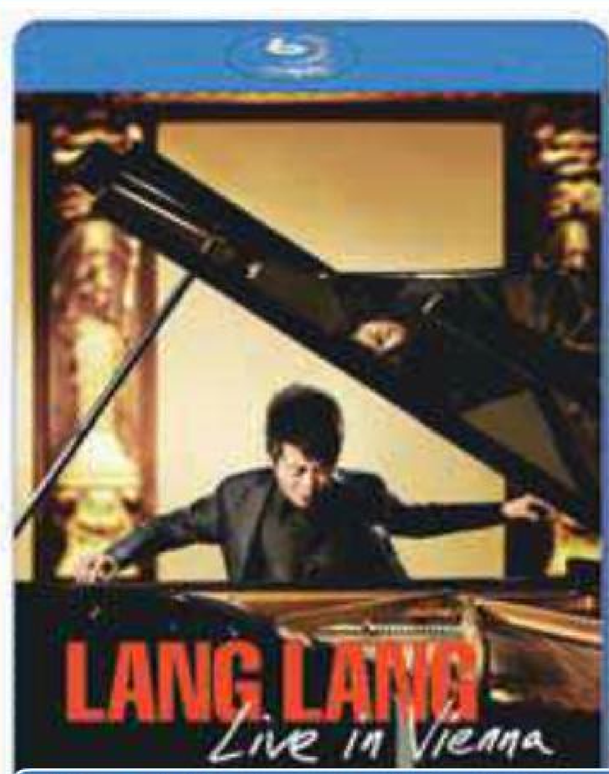
推荐指数 ★☆☆☆☆

BD发行日期	2010年11月16日	版本	A区
年份	2010年	类型	冒险/奇幻
容量	50GB×1		

一部《第六感》，让我们记住了印度裔导演M.Night Shyamalan的大名。而当海特从小男孩变成满脸雀斑的包子脸大胖，当布鲁斯·威利斯已经开始出演《赤炎战场》这样的“老年动作片”的时候，这位导演惟一让我们记住的也仅仅只有一部《第六感》。这么多年来，Shyamalan不是在重复自我，就是在进行着各种失败的尝试。这次的《最后的气宗》改编自动画片《降世神通》。应该说，本片对东方宗教、哲学色彩浓郁的神话体系的呈现，并非是好莱坞式的无脑YY，毕竟Shyamalan对佛学和玄学有着很深的研究，不过由于他刻意想把充满中国风的故事移植到印度文化同基督教文化混搭而成的背景之下，再摊上一个烂编剧，整部片子的质量可想而知了。

3D蓝光出碟推介（2010年6至2011年2月，按发售时间排列）

郎朗维也纳音乐会

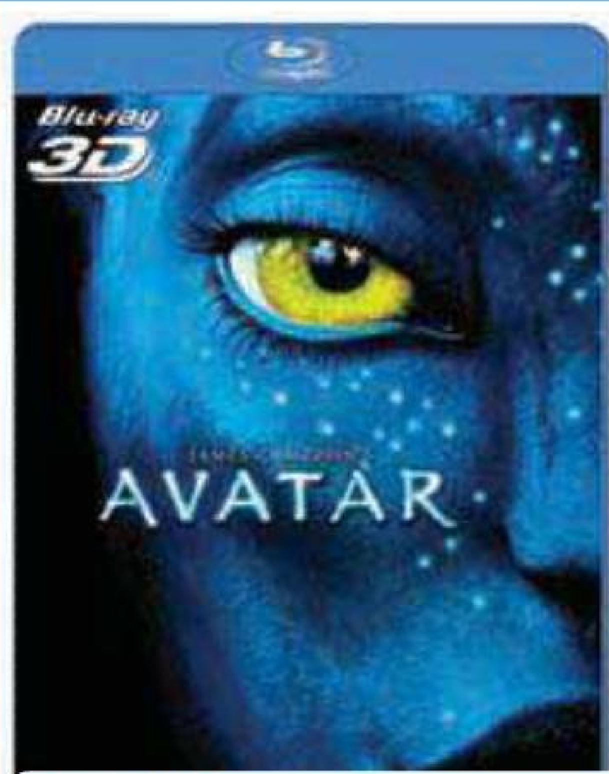


推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年11月22日			版本	A区
年份	2010年	类型	音乐	容量	50GB×1

郎朗，这个被《纽约时报》誉为“古典音乐界最炙手可热的音乐家”，他所演绎的经典中有着属于年轻人的激情澎湃，他的演出风格充满了潮元素，他让古典乐在大众心目中脱离了正襟危坐的呆板印象，吸引了更多年轻的族群加入探索古典乐新境界的行列。继2004年在卡内基音乐厅录制第一张现场实况唱片之后，这次他以索尼音乐全球品牌大使的身分，在维也纳的金色大厅举办个人独奏会。本片将以1080p立体画面，将观众带至现场一同体验这位青年钢琴家的绚丽技巧。本片包含DTS-HD标准的5.1和2.0两条音轨。

阿凡达



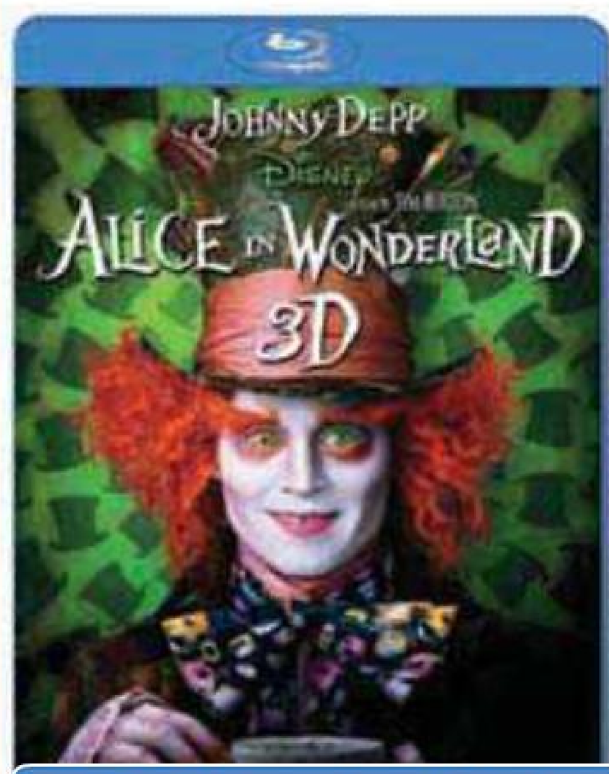
推荐指数 ★★★★★

BD发行日期	2010年12月1日			版本	A区
年份	2009年	类型	科幻/动作	容量	50GB×1

就像卡梅隆大神过往的那些经典力作那样，《阿凡达》的故事新意不够，但这个电影疯子总能用技术与电影传统元素的统一，带给观众前所未有的代入感和全新的体验。《阿凡达》的意义在于，它为我们展示了未来电影的表现方式——无数人声称闭上眼睛就可以看到潘多拉世界美轮美奂的森林，无数人都做起了和Jake一样的飞天之梦，这是一部可以让影像走出四个边框，同观众全身的感官发生互动的伟大作品，它从绝对意义上诠释了电影的终极目的——为观众创造触手可及的梦境。现在，你大概能理解只有IMAX所呈现的阿凡达是正版、普通3D银幕属于“盗版”、2D影院属于“枪版”、2D蓝光属于“枪版中的枪版”这句话的含义了吧！至于3D蓝光属于什么“版”，购入一张就知道，相信以后用于测试朋友家电视机的3D效果时一定用得到。



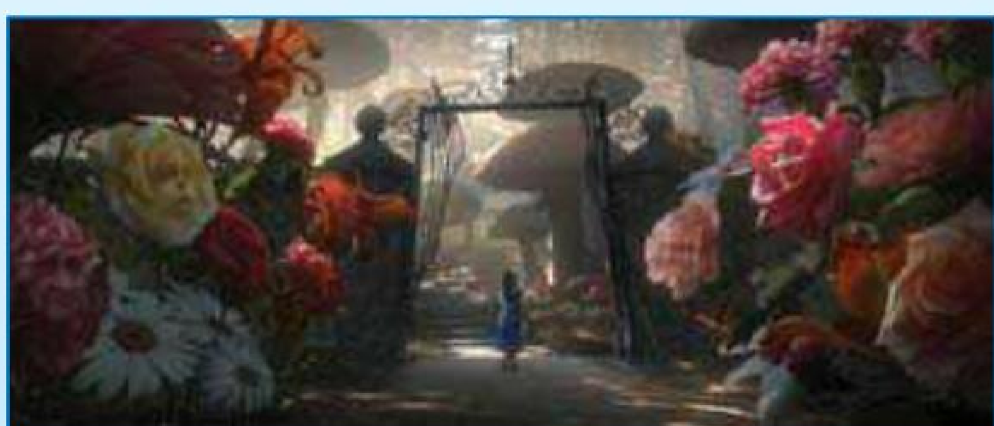
爱丽丝梦游仙境



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年12月7日			版本	A区
年份	2009年	类型	奇幻	容量	50GB×1

蒂姆·波顿的个人风格同迪士尼流水线的产品特色是格格不入的，双方妥协的结果就是将“爱丽丝”的故事简单化为了“20岁高龄的爱丽丝上演勇者斗恶龙”。题材的局限性也制约了波顿的发挥，毕竟最适合他去拍的题材应该是黑暗、灰色题材。结果这个耳熟能详的童话就变成了我们所看到的俗套励志魔幻冒险故事，其中还夹杂着不少波顿过往作品（如“剪刀手爱德华”）的影子。带着文艺小资的心态去看，“爱丽丝”肯定要让你失望。它本来就是一个按照迪士尼既有套路的奇幻剧，只有绚丽和诡异的外观是波顿式的。本来童话就是一个梦，本片可以让观众感受到即便是一个梦境，书写它的色彩也近乎奢侈，总之是3D时代的必看之作。



■特别说明：有简体中字；含国配，有3D与3D、2D合集两种版本同时出售

卑鄙的我



推荐指数 ★★★★☆

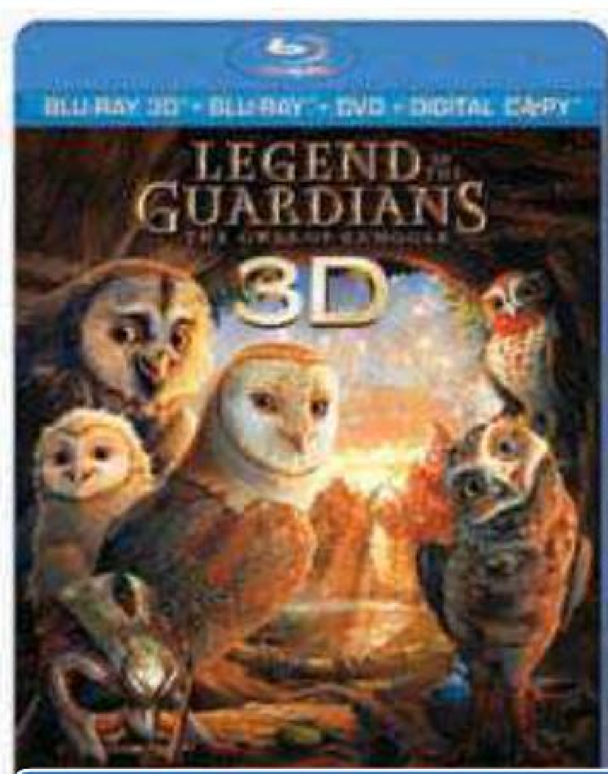
BD发行日期	2010年12月7日			版本	全区
年份	2009年	类型	卡通	容量	50GB×2

讲述一个超级无敌大坏蛋突然转变成三个小Loli的超级奶爸的心路历程，三个小女孩的萌都被片中粘贴、复制出来的“黄豆豆”给抢去了，奶爸大人的情感转变也毫无逻辑可言。本片延续着2010年卡通片一贯的“贱+萌”的混搭风格，笑点从头至尾，在技术和幽默感方面依然体现了好莱坞的强势，然而在主题的深度和紧凑度方面却看到了明显的下降趋势。《卑鄙的我》中的这群小Loli合力推倒怪蜀黍，想要表现的是“任何铁石心肠的外表下，其实都需要一颗被温暖的心”。如果说《玩具总动员3》是表达一代人同自己的童年挥手告别，那么《卑鄙的我》则是在提醒观众，无论成年人的世界中是多么的险恶无情，都要保持童真。只不过故事本身太脆弱，主线又比较松散，也许本片应该拍一个前传，让格鲁先生将坏人一演到底，才能更加满足成年观众的恶趣味。



■特别说明：含2D蓝光和DVD

守卫者传奇



推荐指数 ★★★★☆

BD发行日期	2010年12月17日			版本	A区
年份	2009年	类型	奇幻	容量	50GB×2

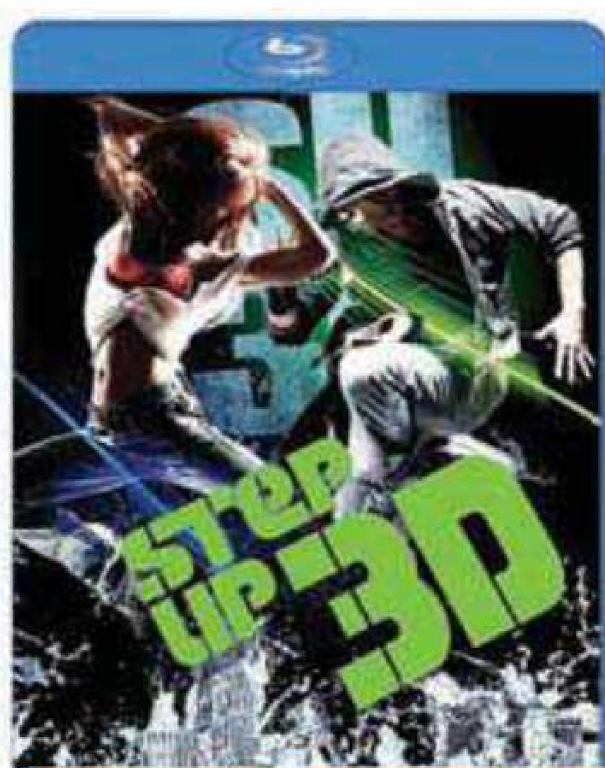
当下的3D电影经常依靠出色的飞行效果赢得票价，同样不是“纯空战”的《阿凡达》相比，《守卫者传奇》要让观众过足飞天的瘾，创造《斯巴达300》的Zack Snyder是一位绝对视觉向的导演，尽管题材迥异，但本片依然维持着他所擅长的硬派画风，于是杯具发生了：本片的故事其实就是一个儿童版的魔戒，编剧的风格也是全面指向低龄观众，这导致了影片的画风同故事完全不搭调：尖嘴猴腮的猫头鹰也不比史莱克或者是草莓熊那样惹孩子爱，走写实路线的猫头鹰、凶态毕露的蝙蝠以3D逼真的形态在观众眼前嗖嗖嗖地飞来飞去……估计旁边的小孩子们早就吓得用手捂住小脸蛋了。本片的飞行场面在长度和效果上完全不输《驯龙高手》，画面细腻流畅，飞行感十足。角色的刻画尽管不能完全符合老少皆宜的要求，但绝对对成年观众的胃口：有萝莉，有御姐，有正太，有大叔，有人妻，有型男，品种丰富形态各异，总有一款适合您。



■特别说明：含2D蓝光和DVD，有简体中字

3D蓝光出碟推介（2010年6至2011年2月，按发售时间排列）

舞出我人生3



推荐指数 | ★★★★☆

BD发行日期	2010年12月21日	版本	全区
年份	2010年	类型	歌舞
容量	50GB×1		

如今的歌舞片除了能让印度人民继续喜闻乐见以外，已经基本退出主流电影的范畴了。《舞出我人生3》在创意上并没有什么新东西，依然是老套的"谈谈情、跳跳舞"模式，第一部将学院派的严谨和街头派的狂野合二为一的氛围，在本集中已经不见踪影，无论是书卷味还是痞气，男女主角都是严重不足。它的全部魅力都在各位演员的老本行——舞蹈上面，懂行观众在欣赏时候的投入感会更高。《舞林争霸》里的老面孔让人感到特别亲切，舞蹈场面依然炫目夺人，诟病本片情节单薄的影评人确实很可恶——一般情节丰富的歌舞片哪部不是2个半小时以上的？现今的舞蹈片在一个半小时左右的篇幅里又要表现大段的舞蹈，又要讲故事，你指望它能讲得多深奥？同前两集相比，本片完全超越前两部，无论故事、情节、任务设置、塑造、舞蹈编排、音乐选择、舞蹈风格都提升了不止一个档次，还有为了3D效果而特意编排的动作和群舞对决场面，足以让观众被各种炫酷舞技轰炸得在沙发上面坐不住，"咱的跳舞毯藏哪去了？"



■特别说明：含2D蓝光和DVD，2D版中只有西、葡语字幕

生化危机：战神再生



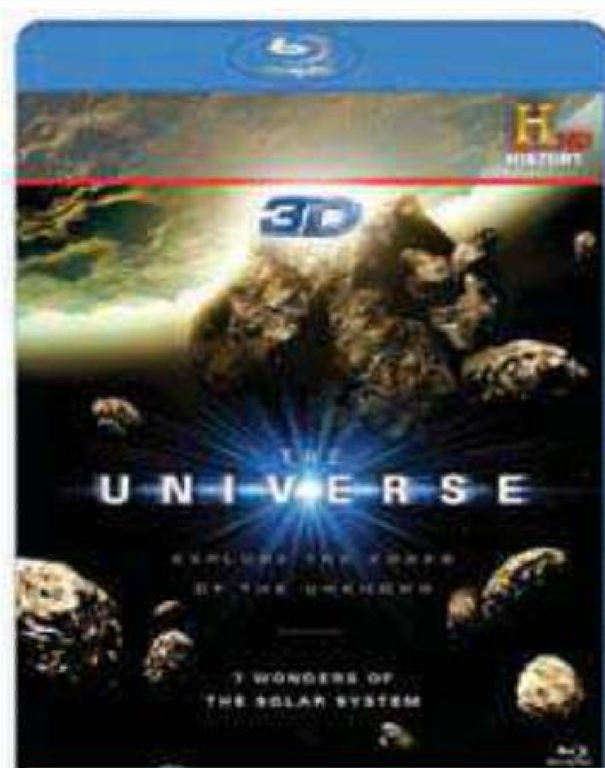
推荐指数 | ★★★☆☆

BD发行日期	2010年12月28日	版本	全区
年份	2010年	类型	动作
容量	50GB×1		

保罗·安德森和米拉大姐的夫妻老婆店又开张了，这次的《生化危机4》为了3D效果而加入了大段的慢镜和飞行道具攻击效果，考虑到上一集已经让"生化"走上了超级赛亚人的道路，因此这集往主线上拼命靠拢，而手法无非就是硬塞几个经典角色，将游戏里面的杂兵和BOSS都复制进真人电影。看后骂娘的人很多，但谁也挡不住票房的火爆。导演的如意算盘再一次得逞了：将从《刀锋战士》、《黑客帝国》中抄袭经典动作元素东拼西凑到一起，配合着很潮的卖点，比方说给日本观众找Hign点的中岛美嘉，用于挑逗中国观众的"米帅"，以及忽悠全世界观众的"3D"……总之你能想想到的掏钱动机都被导演考虑到了。是的，在僵尸片高度同质化现状之下，无人有能力，也无人敢于去创新，结果大家就一味的往这种类型片上去堆噱头，我们看到的情况就是主角越来越美型，战力越来越高，武器越来越夸张，僵尸则是从恶心指数和规模上呈倍提升（你要是不设定僵尸已经弥漫全球，你简直都不好意思跟别人打招呼呀！），而其出场地位却与主角演出用的道具无限靠拢——先唬人、再显眼，最后被成片割草……在这种大背景之下，最保险的拍法正是像本片这样，将各种要素全部罗列一遍，然后做到相对给力即可。



宇宙：太阳系的七大奇观



推荐指数 | ★★★☆☆

BD发行日期	2011年1月11日	版本	A区
年份	2010年	类型	纪录
容量	25GB×1		

应该说，本片同BBC的《太阳系奇迹》那种可以看得人心潮澎湃、泪流满面的素质相比，还是有一定差距的，它的主要看点在于3D和叙事的创新性上。本片所呈现的太空景观全部都是CGI，观众乘坐一艘虚拟的太空船，就像置身于深海纪录片的潜艇那样，在茫茫宇宙中航行。在到达土星之后拐了一个U型弯前往木星、火星、太阳，再直线回到地球，并不是常见的太阳系科普电影中按照九大星次序进行的流水账式叙述。

本片分为五集，分别为太阳帝国、混沌秩序（壮观的土星环）、细细的蓝线（比较九大行星的大气结构）、生或死（将地球上以大峡谷为代表的地质构造同火星的近似地点进行比较）以及探讨火星以及木星卫星"欧罗巴"上是否有可供地外生命存活的条件。几位顶尖的天文学家还以画外音的方式提出了他们对尚无定论的宇宙谜团的假设，其中有的观点将会是观众们第一次听到，大胆和玄乎得让人怀疑他们是在散播伪科学。



■特别说明：英语解说，无任何字幕

3D食人鱼

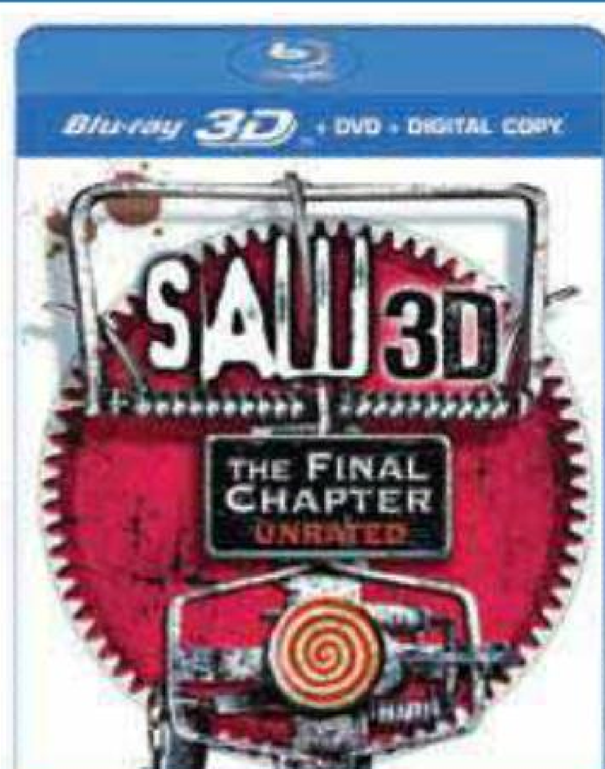


推荐指数 | ★★☆☆☆

BD发行日期	2011年1月11日	版本	A区
年份	2010年	类型	恐怖
容量	50GB×1		

Alexandre Aja的确是个聪明的导演，他再度搬出了自己的血腥翻拍理论，剧情白烂，细节什么的也很粗糙和无脑，不过刺激程度还是充足的。导演深知观众想要看的是什么，《食人鱼3D》中排山倒海般的血肉模糊让人大呼过瘾且无力吐槽，所有老牌美式恐怖片元素都全部在这部滥俗片中集合，各种血腥重口、恶搞、各种惨死可谓是五味俱全，从某种程度上来说，它要比SAW还要过瘾！如果你觉得自己过于平淡的生活需要强力刺激，又不担心一部三俗片会降低自己的品味和智商，那就看"很黄很红很暴力"的《3D食人鱼》吧。

电锯惊魂：终极审判



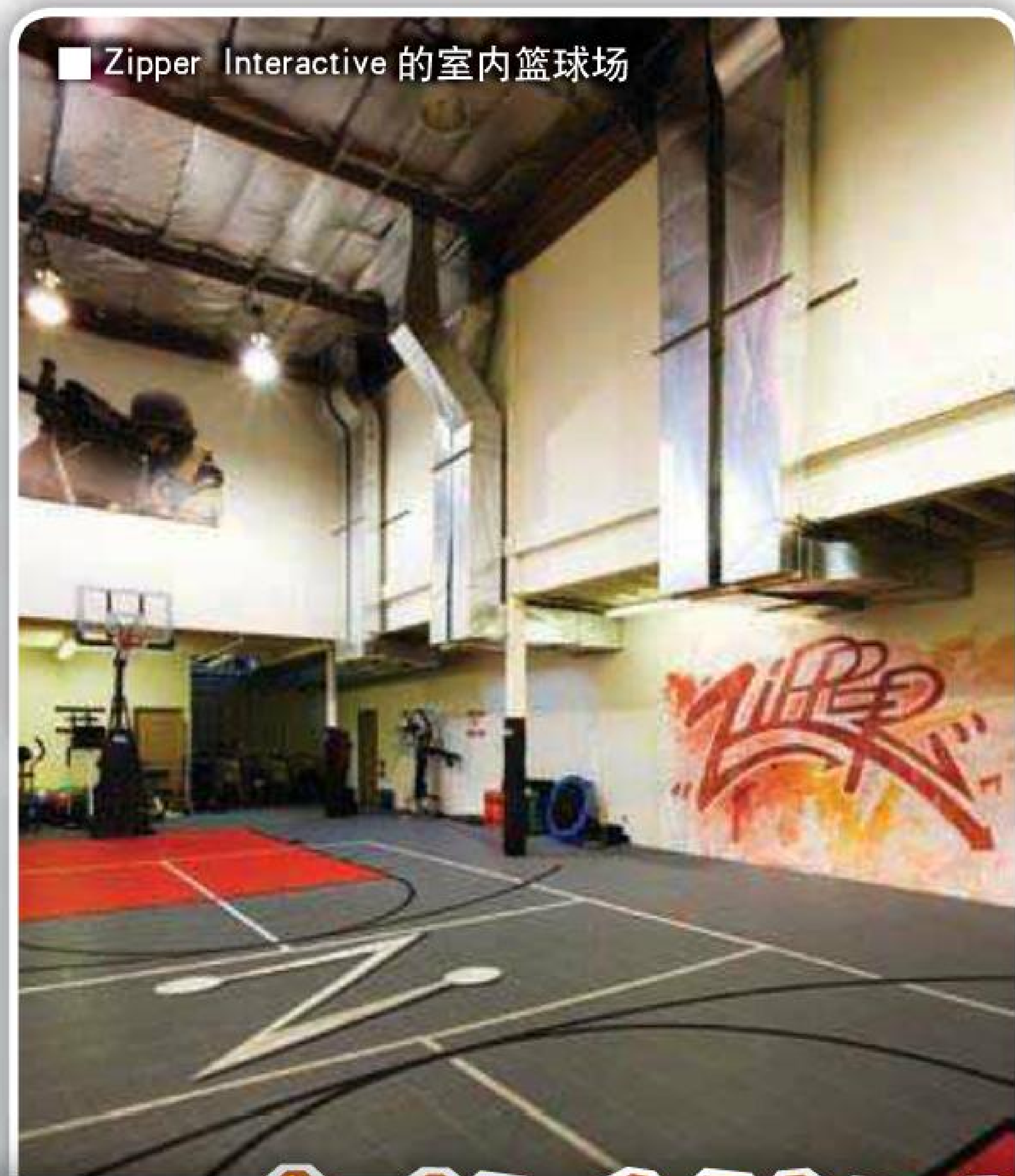
推荐指数 | ★★☆☆☆

BD发行日期	2011年1月25日	版本	A区
年份	2010年	类型	恐怖
容量	50GB×1		

本片虽然也搞3D，但所谓的3D效果其实就跟大多数的跟风片那样，摘了眼镜仅仅只是影响朝着摄影机镜头喷血的效果而已。在上一次执导第六集的时候，Kevin Greutert一出手便将系列的口碑从水深火热之中拉上了岸。这次他虽然没有上演力挽狂澜之后的大超越好戏，但核心粉丝的口碑相当好，这同本集对前六集的集体大致敬有着密切的关系。不仅仅将原来松散的故事全部接起来了，而且还有过往挖完了坑便消失的角色的再度出场，让老观众惊喜不已。直逼活体解剖的高清现场，精彩的"游戏"闯关设计，死法的设计上还有《死神来了》式的创新，七年来在血肉横飞中一路走来的观众可不要错过。




Zipper Interactive 的员工休息室


Zipper Interactive 的室内篮球场


Zipper Interactive 主席 Brian Soderberg（右）正在和同事们玩桌上足球



英雄，但不孤胆

Zipper Interactive的奋斗史

文 Delphi & Drow 美编 一刀

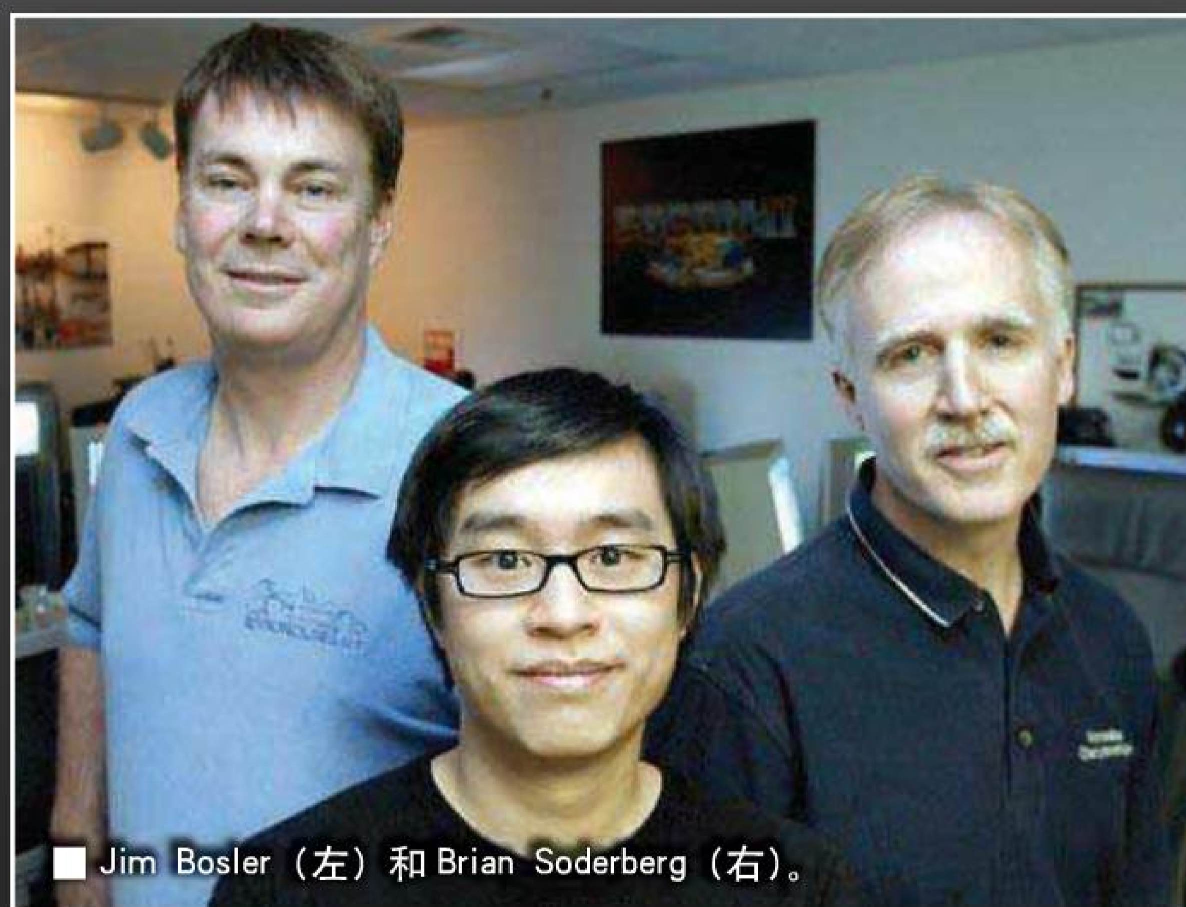
在索尼麾下众多第一方制作组中，Zipper Interactive 并不是一个特别显眼的角色，既没有顽皮狗在游戏业如雷贯耳的声望，也不像冉冉升起的业界新星 Media Molecule。“《海豹突击队》系列”的成功固然值得他们骄傲，但进入次世代以来，这一系列的发展远不如 PS2 时代风光。如果要形容 Zipper Interactive 的成长奋斗史，“伟大”、“传奇”这样的词汇也许注定与他们无缘，但是，这家内敛而实干的游戏公司，用他们并不璀璨夺目，却经久不息的光芒，为 Playstation 主机保驾护航。当年，两个并不太适合创业（年龄接近 40 岁）的门外汉，义无反顾地敲开了游戏业的大门，此后，Zipper Interactive 经历了数次打击和失败，甚至在外人看来，他们根本就没有翻身的希望，但最终，他们获得了成功，并一路稳扎稳打地走到了今天。谈及当年自己强力推动索尼收购 Zipper Interactive 的计划，平井一夫表示：“他们的《海豹突击队》系列堪称定义了 PS2 的游戏作品，但我们更看重的是，这个制作团队的内在品质。”

回首公司初创时的艰难，Zipper Interactive 的创始人之一 Jim Bosler 坦言：“我们就像一个不会游泳的人被直接扔进了汪洋大海，用求生的动力经营着这家公司。”不管是屡次遭遇市场恶评，还是发行商中途撤退，Zipper Interactive 转败为胜的秘诀就是：有效整合一切资源，他们从不做孤胆英雄，善于借助外部力量，就像《海豹突击队》中表现的那样，只有借助三名队友的力量，才能完成各种险象环生的任务。事实上，如今蓬勃发展的游戏业已经不再崇尚单打独斗，合作精神、团队协作以及调动一切积极因素，才是走向成功的重要条件。除此之外，一颗年轻的心同样必不可少，2005 年，即将年过半百的 Zipper Interactive 主席 Brian Soderberg 第一次看到了 PS3 的原型机，他兴奋异常的对身旁的 SCEA 硬件产品经理 John Koller 开玩笑说，“因为它，我的退役年龄至少要推迟 15 年。”

老兵新传

虽然创业不分年龄，不分早晚，但是在 40 岁之际，毅然投身于一个全新的领域，显然不能单纯用勇气和魄力来解释。1995 年，41 岁的 Jim Bosler 和 39 岁的 Brian Soderberg 在华盛顿州的雷蒙德市建立了 Zipper Interactive，据说，公司的名字来自 Jim Bosler 老婆的提议，不过，对于自己丈夫的创业决定，那时的她却并不大赞成。理由很简单，Jim Bosler 在全球最大的战略咨询公司麦肯锡（McKinsey & Company）长期担任高级顾问一职，事业有成，很有升职希望。“当我告诉朋友，电子游戏将在未来几年成为足以比肩电影业的大生意时，很多人认为我疯掉了。” Jim Bosler 笑着回忆说。事实上，业余时间喜欢玩电子游戏的 Jim Bosler，从来不是一个性格冲动的人，但是当他充分意识到游戏业蕴含的巨大潜力和价值时，立刻向公司递交了辞呈。

Zipper Interactive 的另一位创始人 Brian Soderberg，曾就职于美国主要的军火商之一 Loral Corporation，开发各种尖端武器和航天科技（1996 年被洛克希德・马丁公司收购）。Brian Soderberg 日常的主要工作是为军事模拟网络设计实时图像模拟程序。此后，又加盟了波音公司，担任高级工程师。他的很多业余时间，都花在了当时风靡一时的 Atari 主机上，Brian Soderberg 甚至在上面独立制作了一款自制游戏。1995 年，他和老友 Jim Bosler 决定建立一家游戏公司，为了追逐自己的梦想，Brian Soderberg 甚至将自己的两处房产向银行抵押，换取贷款。值得一提的是，Zipper Interactive 早期成员大多来自波音公司，技术背景深厚，因为工作的缘故，经常同美国军方打交道，认识了不少来自军队的朋友。就游戏开发工作本身而言，他们充满热情，但普遍缺乏经验。


Jim Bosler（左）和 Brian Soderberg（右）。

1996 年，随着 Brian Soderberg 在 Loral Corporation 的昔日同事，且同为华盛顿大学电气工程专业校友的 Michael Gutmann 加盟，Zipper Interactive 的管理架构基本成型。Michael Gutmann 比公司的两位创始人都要年轻，这样的新老组合逐渐成为 Zipper Interactive 的发展优势，Jim Bosler 善于制定战略，利用自己的人脉关系，从游戏发行公司那里获得待遇丰厚的开发合同。Brian Soderberg 则成为公司的技术主脑，他几乎凭一己之力就解决了图像引擎的诸多技术难题，而 Michael Gutmann 在制作团队中拥有很高的威信，他不仅主管 Zipper Interactive 的所有游戏开发项目，而且还负责公司招聘、人力资源管理等事宜。有趣的是，在游戏开发进入攻坚阶段时，Brian Soderberg 会重拾自己年轻时

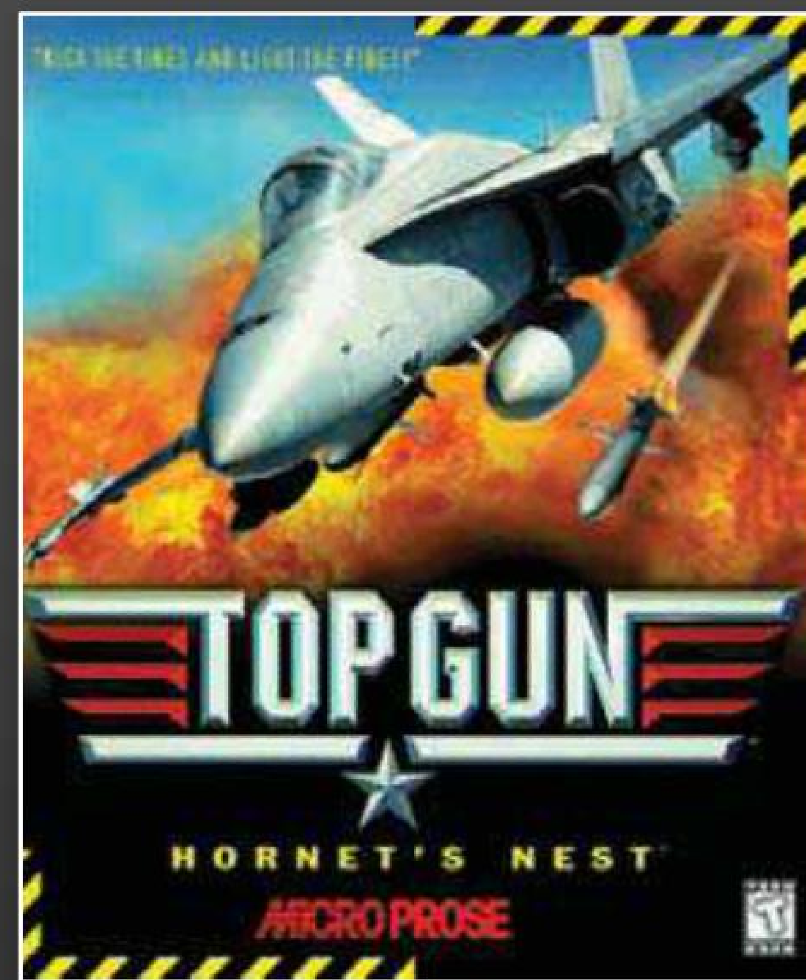
的兴趣——山地自行车，而Michael Gutmann排解压力的方式则是做一些木工活，将自己亲手制作的桌椅，赠送给公司努力工作的员工。

Jim Bosler希望公司的处女作能够一鸣惊人，经过细致的分析和筹划，他们决定制作一款类似《毁灭战士》或《雷神之锤》的主视角射击游戏，这在当时的美国是最火爆的游戏类型。本作是一款Win95平台的电脑游戏，名称为《DeathDrome》，发行商是Viacom的娱乐部门。游戏的故事情节充满了黑色幽默，讲述了2057年的美国，由于城市犯罪泛滥，监狱已经难以负荷大量增加的罪犯，于是，美国政府决定在犯人间组织一场类似死亡竞赛的比赛，处理过剩的犯人，最后的生存者可以重获自由。游戏的画面是3D的，玩家驾驶一辆外形类似摩托的战车，以舱内主视角展开战斗。《DeathDrome》发售后，媒体评价一般，没有在市场上引起任何波澜，Zipper Interactive可谓出师未捷，但公司上下并未因此失去斗志。

事实上，《DeathDrome》游戏本身不乏亮点，比如不同的角色，拥有速度、装甲、武器和操作方面的明显差别，除了普通的激光攻击，Zipper Interactive还设计了一些有趣的武器，比如可以阻挡敌人的激光栅栏，称作Nitro Ram的武器，锁定敌人后，可以将他们撞飞。游戏在细节方面欠缺润色，比如多人游戏中，对手会在固定的重生点复活，玩家只要守株待兔即可。最大的问题是，从一开始，Zipper Interactive就将游戏的所有元素和盘托出，导致游戏越往后玩，就越令人感到无趣，缺少新鲜感，这多少反映出制作团队缺少开发经验，在内容和资源分配上，无法做到真正的收放自如。尽管如此，在技术层面上Zipper Interactive已经证明了自己的实力，在当年奔腾166的配置下，本作可以流畅运行640x480的分辨率。

经过事后总结，Jim Bosler认为对一家小型创业公司而言，推出原创游戏风险较大，相反，制作有一定知名度的授权游戏，更容易取得市场成功。Zipper Interactive的第二款作品是空战游戏《壮志凌云 黄蜂巢穴》(Top Gun: Hornet's Nest)，改编自1986年由汤姆·克鲁斯主演的电影《壮志凌云》，这部影片一度激发了美国年轻人参加空军的热潮，不过，如果他们玩过这款游戏，那么参军的热情恐怕会很快消退。《壮志凌云 黄蜂巢穴》是Zipper Interactive公司历史上最糟糕的一款作品，不过由于发行商支付了全部开发费用，制作周期不足一年，且由于公司毫无名气，舆论批评的焦点全都抛向了发行公司。虽然本作遭遇滑铁卢，但并未给Zipper Interactive造成致命影响。

《壮志凌云 黄蜂巢穴》的主角，是当时大名鼎鼎的F/A-18E超级大黄蜂战斗机，讲述了美国飞行员同



▲《壮志凌云 黄蜂巢穴》

冷战对手苏联作战的故事。游戏中的大多数任务都要深入苏联的领空，漫天敌机，地面还有性能精良的萨姆导弹，而且游戏任务普遍有时间限制。看上去，本作难度颇高，实际上几乎没有任何挑战性，玩家驾驶的战机装甲火力超强，让人感觉开启了作弊模式。此外，游戏的飞机模型看起来十分糟糕，大黄蜂俨然就像是一架B52轰炸机。Gamespot网站给这部游戏3.8分的超低评价，虽然游戏设计沦为笑柄，但是游戏引擎还有不少可圈可点之处，画面和运行效率堪称一流，在1998年中等配置的电脑上，本作可以平滑运行在1024x768的分辨率下，在技术领域的成功摸索，为后来Zipper Interactive的成功打下了坚实的基础。


Brian Soderberg


Brian Soderberg向媒体展示《MAG》的宣传图。

迂回前行

无论是原创新作，还是授权名作，Zipper Interactive接连搞砸了两个项目，这样的结果无疑令人失望，对此，Brian Soderberg并没有表现出太多的沮丧之情，“在波音公司的时候，我们设计一款大飞机的组件材料，经历了数千次的失败，经营一家公司是一个长期性的工作，不应该对暂时的失败患得患失。”曾在麦肯锡工作多年的Jim Bosler很快找到了公司发展的症结所在，游戏制作团队缺乏大局观和经验，并不能娴熟驾驭开发过程中出现的问题，如果能够向一家顶尖的游戏制作团队取经，无疑是最好的解决办法，很快这样的机会就来了。1997年底，他们同Virgin娱乐达成合作协议，共同开发一款坦克类的射击游戏，不料，1998年Virgin宣布全面退出游戏产业，在美国的全部资产划归westwood制作室名下，随后，EA以1亿2千万美元的价格收购了westwood制作室。

由于这款名为《无畏战车》(Recoil)的游戏已经开发大半，Brian Soderberg带着忐忑的心情联系westwood，询问是否继续履行发行协议，由于当时westwood获得EA巨额投资，在业内大肆招兵买马，参与这个项目，正好可以锻炼新加入的员工。于是，westwood不仅决定直接监督这一项目，而且为Zipper Interactive派遣了一批有实力的员工，协助开发工作。能够同世界级的制作室并肩战斗，让年轻的Zipper Interactive受益匪浅。1999年，《无畏战车》正式发售，虽然这部游戏未能取得商业成功，但是基本收回成本，媒体评价也不错，Zipper Interactive制作团队内部发生了不少积极的变化，比如公司建立了完善的测试员队伍，游戏制作流程变得更加清晰和高效。

《无畏战车》讲述了未来的地球，智能电脑已经全面控制整个世界，并试图彻底消灭人类，昔日繁华的都市变得一片荒凉，计算机控制的坦克、炮塔和飞行器在街头巡逻，克隆人搜索每一个角落，杀戮幸存的人类。为了抵抗计算机的统治，人类组建了地下抵抗军，三名科学家发明了可以远程控制的坦克：Battle Force Tank，同智能电脑作战，并最终解放全人类。在游戏中玩家操纵这辆坦克，在沙滩、火山、雪地等场景中浴血奋战，升级各类组件，获得各种威力强大的武器。相比Zipper Interactive的前两作，本作在细节上的表现进步了不少，虽然并不突出，但也没有明显的缺陷。游戏的画面和特效保持了一如既往的高水准，尤其是音波武器的华丽攻击效果，令人惊艳。


Zipper的初期作品《无畏战车》。

本作发售后，最让Brian Soderberg感到遗憾的是，游戏当初重点宣传的特性，

并没有施展出来。Battle Force Tank除了默认的运行方式，还具有悬浮、两栖和潜水等新功能，这本来是一个强化游戏战略深度的设定，但最后却成了一个幌子，坦克的外形和运动形态没有什么变化，玩家也不能自由切换这些模式，获得这些新功能惟一的作用是：开启新的关卡。此外，游戏的任务略显单调，几乎一半的内容是摧毁某个炮台或者重要的建筑物。IGN网站给了《无畏战车》8.3分的不错评价，称赞游戏在场景设计和引擎效率方面的优异表现。Zipper Interactive的努力，终于得到了业内认可，一些知名游戏发行商开始关注这家此前一直默默无闻的小游戏公司。

第一家慕名而来的公司是Microprose，他们看中了Zipper Interactive的引擎，希望由他们负责打造《机甲战士》(MechWarrior)系列的最新作：《机甲战士3》，双方可谓一拍即合，没过多久该项目就正式启动。《机甲战士3》是一款主视角射击游戏，拥有20多个任务，18个造型各异的机甲，可以装备各种导弹或能量武器，挑战来自地面和空中的敌人。Zipper Interactive在游戏中加入了机甲四肢可被破坏的设定，不仅提升了游戏性，而且为游戏注入了更多新鲜感，颇受玩家的欢迎。值得一提的是，本作玩家可以同时控制三个机甲单位，向他们下达进攻、移动和返回基地维修等简单命令，在多单位控制系统和AI方面的尝试，为他们后来制作《海豹突击队》奠定了基础。

Zipper Interactive在《机甲战士3》中加入了一个在系列历史上绝无仅有的设定：移动战地平台，虽然它很容易被敌方摧毁，但同时能够提供给玩家巨大的帮助，比如实施修理，携带弹药等。保护移动战地平台，成为了《机甲战士3》游戏的战术核心。本作综合媒体评分超过82分，在欧美地区的累计销量是86万套，这也是Zipper Interactive公司历史上第一次凭借自己制作的游戏赚到大钱。Jim Bosler决定将公司迁往空间更大也更舒适的新办公楼，并花大价钱升级了公司的电脑和其他开发设备。在他看来，Zipper Interactive将会迎来高速发展的新机遇，没过多久，事态的进展就证明了Jim Bosler预测的正确性。这一次是微软亲自找上门，希望他们开发一款具备顶尖品质的空战游戏。

本作的原始开发商是Virtual World Entertainment，不过此后他们的注意力逐渐转移到了其他作品上，导致该项目一度被微软搁置。在看到《机甲战士3》在Windows平台上的优异表现效果后，微软对Zipper Interactive的引擎大加赞赏。Brian Soderberg本人也感到跃跃欲试，公司上下希望凭借这款作品，洗刷在《壮志凌云 黄蜂巢穴》上的耻辱。


■《机甲战士3》堪称Zipper的成名之作。


■备受赞誉的空战名作《血色苍穹》。

这款被寄予厚望的空战游戏名为《血色苍穹》(Crimson Skies)，制作团队不再强调表现真实的物理特性，而是全力营造空战紧张的战斗气氛，玩家从复杂的飞行模拟驾驶设定中跳了出来，可以把注意力全部放在激烈的战斗上，这是本作取得成功的重要原因。游戏包含12架各具特色、造型迥异的战斗机，玩家还可以在机身、机翼上涂上自己喜爱的颜色或标记。

Zipper Interactive善于为游戏设定一个有趣的战争故事背景，《血色苍穹》发生在1937年的美国，第一次世界大战刚刚结束，制作团队虚构的背景是：美国处于严重的经济大萧条时期，战斗后遗症并未消除，由于公路、铁路等地面交通设施遭受严重破坏，加上各国之间的对立和不信任，各种重要物资的运输只能通过庞大的空中飞艇来完成。随之而来的，是专门劫掠物资的空中大盗，为了保障航空业的安全，美国各州都成立了民兵航空军，保护至关重要的空中航线。游戏包括20多个任务，充分融入到引人入胜的故事情节之中。每个任务都包含首要目标和次要目标，任务形式不再千篇一律，甚至还带有一些动作游戏的成份，比如在营救女科学家的任务中，玩家不仅需要驾驶飞机进行超低空飞行，还需要在合适的地点，从机身上抛下绳梯，让女科学家安全爬进机舱。

《血色苍穹》使用了Zipper Interactive的改进型3D引擎，Brian Soderberg特意开发了一种被称为“地面景物自动填充”的技术：在确保画面不失帧的前提下，游戏引擎会根据预先输入的地形信息，随机生成茂密的森林、低矮的灌木丛以及各种建筑物。本作在没有3D加速卡的情况下，用软加速的方式就可以稳定运行在1024×768的高分辨率，体现了开发团队过硬的技术实力。IGN网站对《血色苍穹》的评语是，“高度创新，拥有大量乐趣，令人上瘾。”甚至将本作评为全时代最伟大的游戏第65名，即便是“《海豹突击队》系列”都没有得到这样的待遇。虽然获得了出色的评价，但是游戏销量只取得了差强人意的80万套，虽然这个数字足以保证盈利，但Jim Bosler还是将之归咎于电脑游戏市场的萎缩以及盗版泛滥，Zipper Interactive终于决定涉足一个略感陌生的新领域——电子游戏市场。

厚积薄发

想要在竞争激烈的电子游戏市场站稳脚跟，Zipper Interactive需要确定一个能够充分发挥自身优势的游戏题材，并寻找到一个实力强大的合作伙伴。很自然的，他们首先想到了微软，但是这家软件帝国只希望Zipper Interactive开发自己旗下的作品，而不是打造一款前景难料的原创游戏。在公司的内部会议上，Michael Gutmann提出打造一款现代风格射击游戏的方案，因为制作团队大多是军事爱好者，而且Zipper Interactive有不少来自军队的朋友，为什么不好好利用一下这个优势呢？带着这份企划案，Jim Bosler找到了时任SCEA总裁的平井一夫，后者询问他，是否能制作一款强调联网游戏的作品，来搭配基于PS2的网络适配器。没过多久，两家公司正式决定联手，推出一款强调真实和联网对战的第三人称射击游戏：《海豹突击队》(SOCOM：U.S. Navy SEALs)。


■《海豹突击队》为PS2的网络服务立下汗马功劳。

2002年8月27日，PS2独占游戏《海豹突击队》在北美地区发售，借助专用的网络适配器，提供免费的联机对战服务，同时玩家还可以通过PS2专用耳机，同队友进行语音聊天。即便是信心十足的Zipper Interactive，事先也没有预料到本作取得的

巨大成功。截止到2003年，《海豹突击队》销量超过200万套，在高峰时段，同时在线的玩家人数超过14000人，每天在线时长在三个小时以上的玩家数量达到6万人，注册战队数量是66000多个，一举成为在北美地区最受欢迎的PS2联网游戏。除了精彩纷呈的多人游戏，《海豹突击队》还拥有同样引人入胜的单人模式，玩家要穿行于泰国、阿拉斯加、刚果和土库曼斯坦等地区，完成十二个秘密任务，解救人质，收集情报，并最终摧毁恐怖分子的基地。

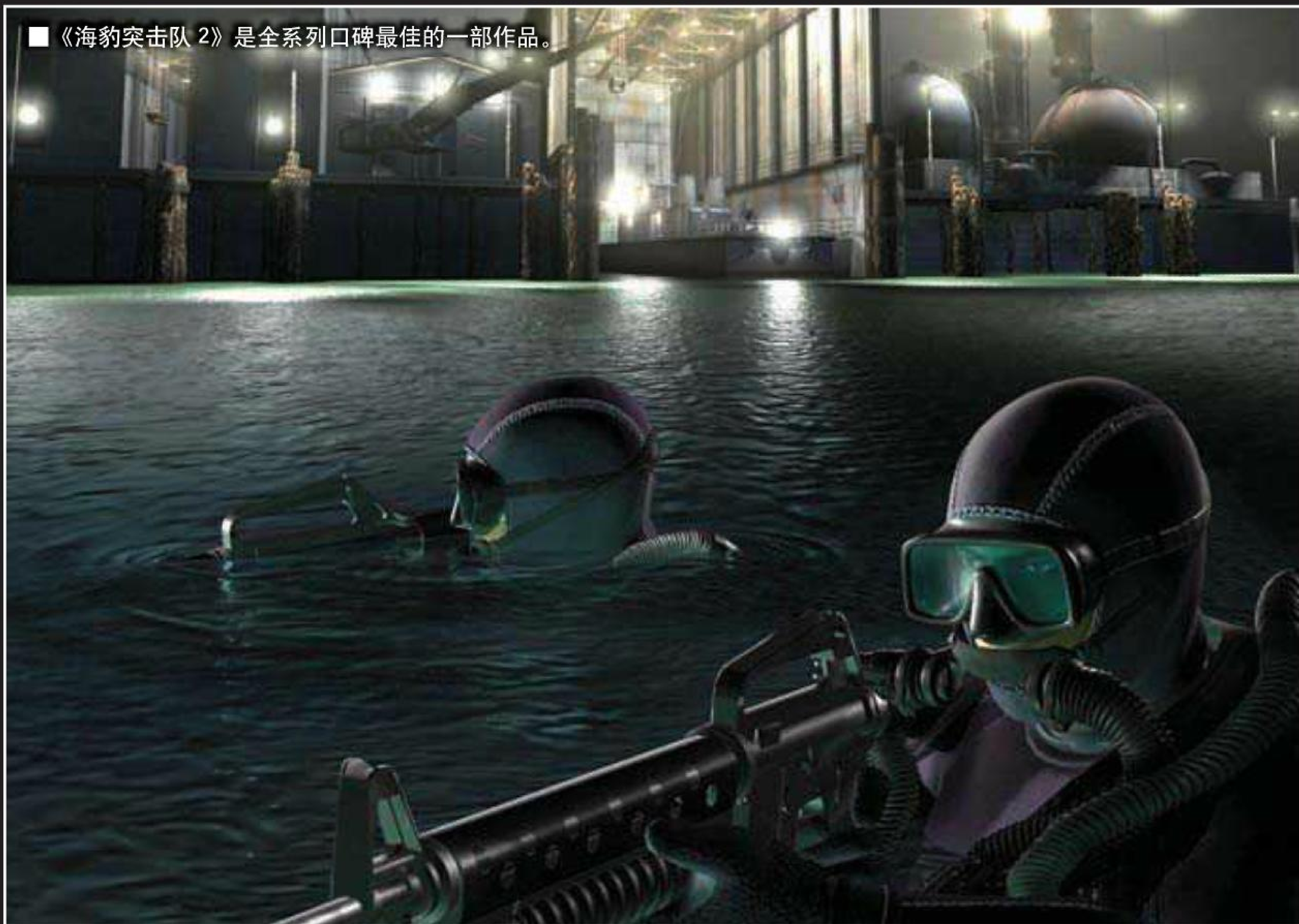
《海豹突击队》能够取得如此快而灿烂的成功，得益于在以下三个方面的突出成就。首先，游戏完美实现了真实性和娱乐性的平衡，基于现实的枪械和武器库设定，影射当今政治格局的情节，真实还原海豹突击队的行动风格。与此同时，游戏操作上手容易，系统并不复杂，更强调战术和匿踪，不像其他射击游戏那样一味猛打猛冲。其次，本作堪称家用主机射击游戏联网对战的先行者，成功树立了诸多标准。最后，《海豹突击队》任务开始前的战术布置－四人小队的战斗控制－丰富、多变的任务系统，无疑是该系列的精髓所在。值得一提的是，本作并没有使用Zipper Interactive的引擎，而是按照索尼的要求，使用由圣莫尼卡制作室打造，用于“《战神》系列”的强劲引擎Kinetica。

在《海豹突击队》中，玩家直接控制小队的指挥官Kahuna，其他三名队友Boomer、Spectre和Jester则由AI控制，玩家可以通过一个直观的界面，向队友下达各种命令，比如破门而入、投掷手雷、安放C4炸药等。游戏的AI表现基本令人满意，队友在战斗过程中作用不小，甚至会在侧翼向敌人发动攻击。不过，AI偶尔也会闹出一些笑话，比如那个著名的“背身蔑敌”，当玩家命令一名队友打开隐藏着恐怖分子的房间屋门时，他会突然转身，背朝着敌人，似乎是在向敌人表达蔑视。在每个任务前，玩家都需要进行战术设定，包括选择装备、主副武器、额外弹药、夜视仪、高倍瞄准镜等，这些内容与任务是否能够顺利达成息息相关。由于玩家控制的角色血量很少，正面冲锋在多数时候并非明智战术，因此潜行和匿踪变得很重要，如果在关卡中敌人没有拉响过警报，玩家可以获得更高的评价。

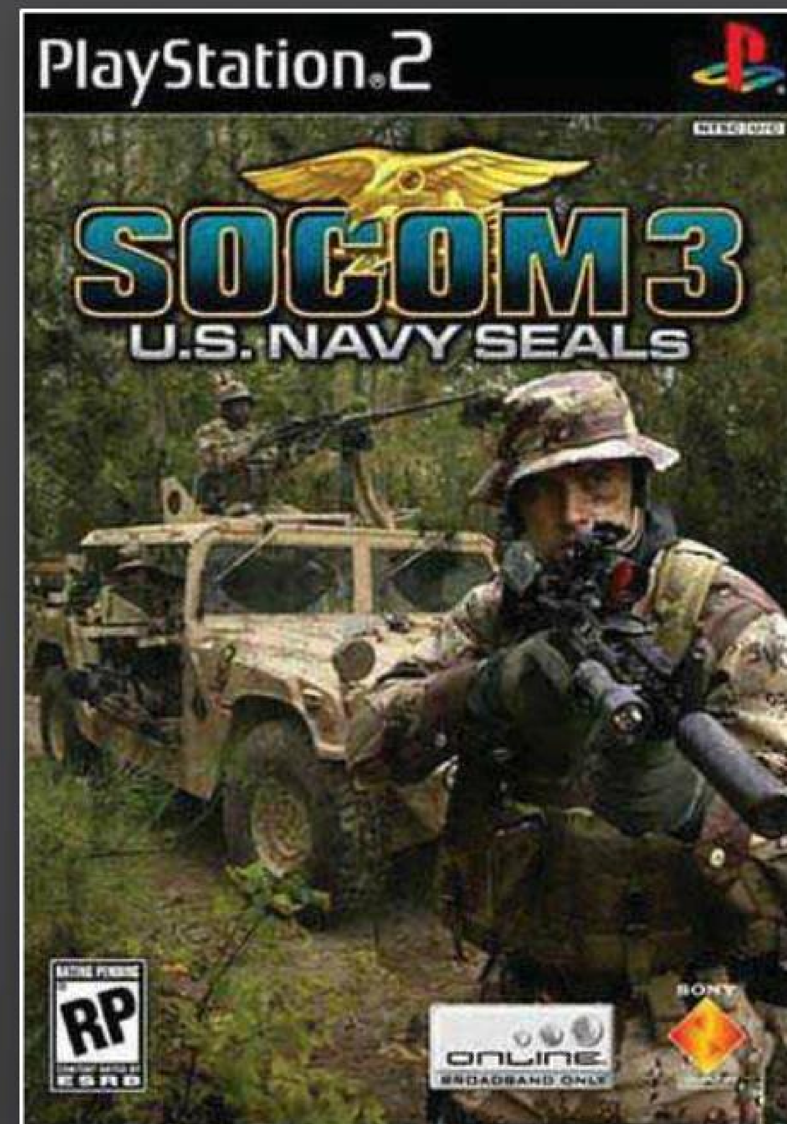
在《海豹突击队》的联机游戏中，玩家可以扮演海豹突击队或恐怖分子任何一方，包括三种类型的多人模式：全灭敌人、解救人质和摧毁敌人基地。本作的GameRankings综合媒体评分为83，Gamespot给出了89分的高分，在市场和媒体舆论中的双重成功，一举让Zipper Interactive跃升为游戏产业的一线开发者，Brian Soderberg受邀出席游戏开发者大会发表主题演讲，Jim Bosler被评选为美国年度十佳游戏制作人，这些铺天盖地的荣誉并没有将他们搞得晕头转向。事实上，在《海豹突击队》发售后不久，索尼就同Zipper Interactive签署了三款作品的发行协议，《海豹突击队2》的制作计划正式启动。Brian Soderberg幽默的表示：“我们了解玩家的殷勤期盼和呼声，对于这一切，我想说的是：Roger that（军事无线电术语，意为收到命令）。”

《海豹突击队2》于2003年11月4日发售，在制作过程中，得到了美国海军特种部队司令部的大力支持（但并非官方授权），游戏在术语、配音和枪械设定等方面表现更加真实、逼真。本作单人模式依然包括12个任务，发生在阿尔巴尼亚、阿尔及利亚、巴西和俄罗斯等地。游戏推出了五种难度的设定，最容易的上尉难度，玩家可以直接冲锋陷阵，而最难的海军司令难度，对玩家来说简直九死一生。本作还加入了大量解锁元素，比如音乐、电影、设定图，新武器以及多人游戏的新角色等。在任务系统方面，《海豹突击队2》引入了主要、次要和隐藏任务，完成隐藏任务，可以降低主线任务的难度。除此之外，在小队控制方面，还增加了新的命令，比如原地卧倒，守住据点等。

游戏的多人模式自然是重中之重，联机大厅、好友名单和战队设置等环节更加完善，除了全球排行榜，玩家还可以实时查询到队员和战队的比赛成绩，战斗中的各项统计数据等。唯一遗憾的是，多人游戏的12张地图，有10张为前作地图的修改版，显得有些缺乏诚意。值得一提的是，如果购买《Playstation官方杂志》，附赠的光盘中会包含三张全新的《海豹突击队2》地图，不过地图文件需要安装在PS2的硬盘中。本作的单人任务的制作水准堪称一流，烘托气氛的突发事件，富有挑战性的隐藏任务，让玩家在10多小时的战斗中绝无冷场。例如游戏的最终任务，海豹突击队要阻止被俄罗斯恐怖分子安放核武器的集装箱货轮，在驶达西雅图港时引爆。需要在35分钟内，拆除货轮上的四枚定时炸弹，并击毙俄罗斯恐怖组织的女头目。


■《海豹突击队2》是全系列口碑最佳的一部作品。

任务一开始，玩家首先通过西部的走廊，在这里会



发现一架直升机，摧毁它可以完成一个隐藏任务，在接连消灭几个敌人后，游戏音乐突然变得急促起来，玩家会在前方遭遇一名狙击手，上演一场惊心动魄的狙击战。此后，玩家会来到一个被众多集装箱分割的区域，有来回巡逻的敌人，为了不使敌人拉响警报，玩家不但要摸清敌兵的行进路线，而且还要巧妙地指挥队友消灭多个敌人。在成功拆除了四枚定时炸弹后，会开始一段动画，恐怖分子头子Arjan Manjani抽着雪茄，在对手下发号施令，你可以悄悄地找到他的藏身之处，干掉它，但要小心隐藏尸体，不要被敌人发现。最后，在面对女头目Valeska Lukanova时，玩家可以击毙她，也可以选择更有挑战性的生擒活捉，面对她发射的凶狠子弹，玩家需要不断变换位置，将闪光弹准确的投到其脚下，直到她投降。

在铁杆爱好者的眼中，《海豹突击队2》是系列当之无愧的最佳，甚至还有呼声希望Zipper Interactive能够推出游戏的高清重制版，不过，Brian Soderberg委婉的否定了这种可能性。本作在Metacritic上的综合媒体评分是87，累计销量突破300万套。两年后，Zipper Interactive携《海豹突击队3》卷土重来，单人任务增加到14个，昔日队友Specter成为主角，游戏不再局限于海豹突击队，比如在南非任务中，玩家还可以操纵英国的特别空勤团。游戏的多人部分继续扩充，新增了一方进攻，一方防守Breach模式，类似团队死亡竞赛的Suppression模式，以及保护VIP到预定地点的护送任务等。美版的《海豹突击队3》增加了网络账户的认证机制，需要玩家输入信用卡信息。如果不进行认证，依然可以联机游戏，但不能使用好友列表、战队管理等网络功能。

团队英雄

随着“《海豹突击队》系列”风靡全球，各种争议也接踵而至，由于在《海豹突击队3》的故事中出现了来自孟加拉国的恐怖分子，招致孟加拉政府的猛烈抨击，他们警告索尼如果不取消这些设定，将会把索尼告上国际法庭。最终，索尼迫于压力取消了游戏的相关内容，而在后续作品的制作中，Zipper Interactive变得更加谨慎，2006年11月推出的《海豹突击队 联合突袭》就采用了虚构的国家设定，游戏发生在一个类似阿富汗的国家：Adjikistan。本作的单人任务支持多人合作，随机任务系统的引入也备受玩家好评。在保留《海豹突击队3》的地图基础上，《联合突袭》又增加了10张全新的地图，此后，Zipper Interactive又陆续推出了三个地图包，共11张地图，售价为5.99美元。2008年3月，制作团队宣布上述地图包全部免费发布。

此后，Zipper Interactive又将“《海豹突击队》系列”搬上了PSP掌机，《海豹突击队 烽火战歌》（SOCOM：U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo）的还原度颇高，保留了系列的精髓，同时提供基站联机支持，高峰时同时在线人数达到万人之多。由于PSP只有一个类比遥杆，本作采用了R键自动锁定的解决方案，在操作方面令人满意。2006年发布的《海豹突击队 烽火战歌2》采用了与《联合突袭》相同的故事背景，新加入的CE系统，鼓励玩家通过不断战斗累计点数，购买各种新武器或多人游戏角色。值得一提的是，《海豹突击队 烽火战歌2》是目前提供技术支持时间最久的PSP游戏，截至2008年7月，Zipper Interactive共为它推出了5款官方补丁。尽管如此，由于PSP本身被破解，《海豹突击队 烽火战歌2》的多人游戏依然充斥着不少作弊玩家。

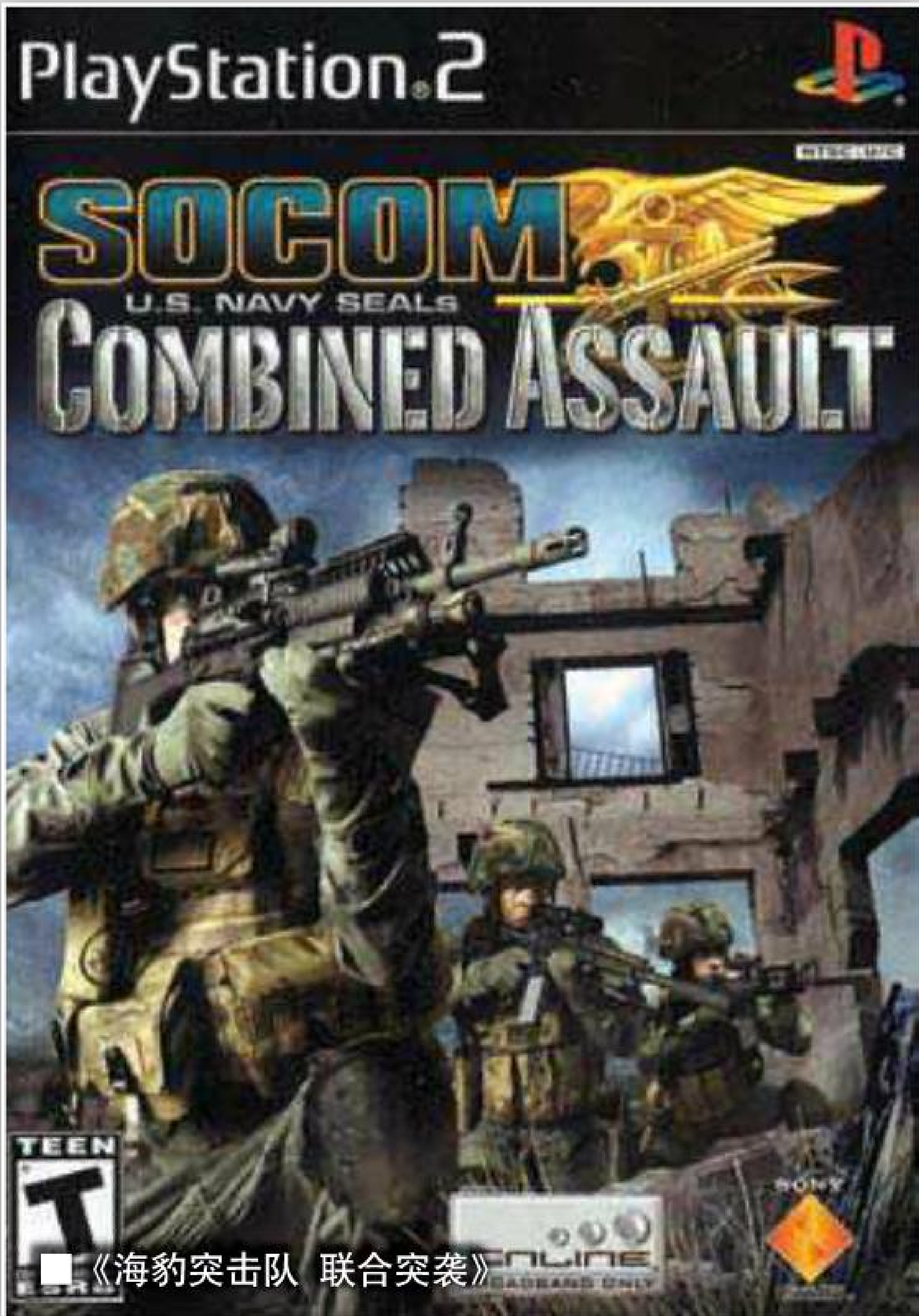
2006年对Zipper Interactive而言，无疑是至关重要的一年，期间发生的三起重大事件，在很大程度上决定了他们的未来走向。2006年1月25日，索尼宣布整体收购Zipper Interactive，由于此前他们曾多次向Zipper Interactive注资，这一事件并不出乎外界预料。五个月后，51岁的公司创始人Jim Bosler决定退休，在离开之际，他动情地向员工们表示，“过去11年公司发展的基石，不会因为我的离开而变化，我很高兴看到Zipper Interactive能够与一家伟大的游戏公司携手，同呼吸，共命运。”成为索尼的第一方开发团队，几乎确定了Zipper Interactive的下一步动向——制作PS3游戏。这家成立时不足10人的小公司，已经成为拥有150名员工，享誉游戏业的著名开发者。

“《海豹突击队》系列”强调团队协作，Zipper Interactive同样不是孤胆英雄，在这家制作室中，没有明星制作人，更没有只会发号施令的行政管理者，即便是主席Brian Soderberg依然会被分配具体的开发工作。精诚团结，协作共生，是Zipper Interactive最可贵的品质之一。很多游戏公司会将作品视为自己的孩子，对别人的插手行为耿耿于怀。当Slant Six Games制作《海豹突击队对峙》时，Zipper Interactive不但热情地提供帮助，甚至在接受采访时，大度的表示对方的工作提升了《海豹突击队》的品牌价值。“因为我们决定另起炉灶，索尼才将（《海豹突击队》新作）交与其它开发者，我们希望它受到欢迎，继续获得成功，并乐意提供一些帮助，这是（我们）应该有的态度。”Brian Soderberg强调说。


《MAG》野心巨大，可惜还是存在一些缺陷。

暂时放弃《海豹突击队》的开发权利，转而打造一款原创新作，支撑Zipper Interactive冒险的动力是，“我们希望做一些前人没有做过的事情”，升任公司技术主管的Michael Gutmann解释说。这款作品就是同时支持256名玩家在战场上纵横厮杀的射击游戏《MAG》，为了避免战场出现混乱不堪的情形，制作团队巧妙的设计了组、排、军队的概念，成功展现了军团作战大魄力的场面。游戏在大规模战斗和升级系统方面作出了一些可贵的尝试，正如SCEA硬件市场主管John Koller所言，“《MAG》是一款波澜壮阔的256人共同参与的联机游戏，而且只有PS3平台才会诞生这样与众不同的作品。”可想而知，Zipper Interactive在开发过程中付出了怎样艰辛的努力，然而游戏依然存在一些缺陷，比如影响网络稳定性的Bug，三方阵营存在一些不平衡的现象等。

Zipper Interactive积累了丰富的次世代游戏开发经验，《MAG》开发过程中的缺陷与遗憾，制作团队希望在下一部作品中得到弥补和改进。Slant Six Games打造的《海豹突击队 对峙》市场表现不温不火，游戏放弃单人任务，多人游戏只有7张地图，都让系列的老玩家感到不满。2010年的E3展上，Zipper Interactive宣布开发“《海豹突击队》系列”的正统续作《海豹突击队4》，本作将完整支持PS Move和3D立体显示效果，游戏中的小队人数扩充到5人，加入了两名来自韩国的特种兵。本作在多人游戏方面的表现值得期待，而喜欢单机模式的玩家也不会感到失望，Zipper Interactive强调会全力聚焦游戏的单人任务设计，提供给玩家熟悉又新鲜的体验。“《海豹突击队4》在系列历史中的地位将超越《海豹突击队2》，” Brian Soderberg笑着说道，“这是Zipper Interactive努力的方向，至于结果，只有玩家说了算。”



《海豹突击队 联合突袭》


《海豹突击队4》肩负着重振系列声威的重任。

《最终幻想ⅩⅢ》堪称这两年水准最高、最受瞩目的日式RPG，即便将游戏通关后，很多人仍然觉得意犹未尽。而在今年，SE令人惊喜地在FANS的强大呼声下公布了《最终幻想ⅩⅢ-2》，别来无恙的闪电将再次戎装上阵！下面就让我们抢先揭开本作的面纱吧！

文 九兵卫　美编 NINA

FINAL FANTASY XIII-2

PS3	最终幻想ⅩⅢ-2	Square Enix	角色扮演
	FINAL FANTASY ⅩⅢ-2		日版
	预定2011年内发售	1人	售价未定
	无对应周边		

FF13正式续作震撼公布！

再一次向着命运发起抗争！

《最终幻想ⅩⅢ》（以下简称《FF13》）的故事在路希赢得命运的抗争后并没有结束，而生存的战场也不再仅限于“茧”和“下界”。命运与抗争、混沌与光明，有战斗的地方就有希望，哪怕世界行将黑暗吞噬，哪怕对手是主宰世界的神……《FF13》的难度在系列历代作品中并不算低，而新作依然走传统角色扮演游戏路线，并将对战斗系统再次进行大幅调整与强化，带给所有玩家前所未有的体验。前作中的剧情相对比较分散，主角们的故事也并不完整，新作则会对人物进行深入刻画，同时也将整个《FF13》的世界观补完。



闪电重装上阵！

相比正篇，闪电的服装发生了很大的变化，一身金属铠甲取代了以往的战斗便装，右手持折叠型单手剑，左手持圆盾，简练且潇洒。闪电标志性的红色披风，在本作变成了别在腰间的羽翼裙摆，尽显女性之美。

全新的主题与世界！



闪电拔剑的瞬间飘散出飞舞的羽毛，飒爽而优美。本篇中，闪电的象征性道具为红色的玫瑰，尤其是在发动召唤的瞬间。《ⅩⅢ-2》的影像里出现的白色羽毛代表着神圣与纯洁，这与游戏的主题密切呼应。闪电所处的环境来看，似乎是一座废弃的遗迹，让我们联想到了水晶神话。违背神的人能获得什么，玩家将在游戏中找寻答案。



敌对的神秘男子

本作最受玩家关注的角色莫过于与闪电背对而立的神秘男性角色，在混沌的背景衬托下，他浑身散发出一股邪恶的气场。在游戏的LOGO中，我们同样也能看到这名男子与闪电刀刃相见的情景，因此毫无疑问他在本作中的地位将非常关键。



Fools set the rules in this world. Just take a look around.It's undeniable.

最终幻想Versus ＸⅢ	Square Enix	动作角色扮演
PS3 ファイナルファンタジー ヴェルサスＸⅢ		日版
发售日期未定	1人	售价未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

一场命中注定的相遇

文 八重樱 美编 NINA

FINAL FANTASY Versus XIII
ファイナルファンタジー ヴェルサスXIII

对于广大的“《最终幻想》系列”玩家们而言，现阶段最为关注的作品自然莫过于《最终幻想 Versus ＸⅢ》了。本作虽与《最终幻想ＸⅢ》同期公布，却极少有关于游戏的具体情报放出，几段宣传片都是处于概念演示的阶段，玩家最感兴趣的游戏系统、战斗画面全然没有，也难怪会有玩家吐槽说 2012 年世界末日来临前有机会玩上本作就谢天谢地了……

随着 2011 年 1 月 18 日第一开发部发布会的召开，玩家们终于算是守得云开见月明。尽管目前公布的战斗系统仍然存在着很大的改动可能，但呈现出来的素质并没有辜负大家多年的等待。这一部基于真实的幻想故事会带给“《FF》系列”怎样的变革？让我们拭目以待。

漆黑的鼓动

以《王国之心》为基础进化而成的系统



▶游戏的场景相当广阔，既有繁华都市也有森林草原。都市中的主要敌人皆为人类士兵，而在丛林地带，等待着诺克特一行人的多为野生怪物。本作中引入了时间流逝的概念，随着昼夜交替，出现在场景内的怪物也各不相同。

从战斗画面可以看出，《最终幻想 Versus ＸⅢ》的系统与“《王国之心》系列”有着不小相似之处。左下角显示的是指令按键，分别为 MAGIC（魔法）、ITEM（道具）、SUMMON（召唤兽）和 EX-ARTS（特殊技）。画面右下角除了显示各个角色的 HP 和 MP 外，还有 EX 的蓄力槽以及 HP 槽另一侧橘黄色的能量槽（两者之间以圆球分割）。这个能量槽与本作的独特系统要素密切相关，至于它的具体作用，只能期待今后的情报逐一为玩家公开了。另外，在 HP 槽的上方还可看到各个角色的动态头像，如果玩家陷入苦战中，这些动态头像的表情也会随之变得痛苦起来。



▲正在对敌人使用雷魔法的诺克特，能够使用众多武器和魔法的他毫无疑问是小队中不可或缺的存在。


▲诺克特可以通过解放身体内隐藏的特殊能力来获得惊人的战斗能力，而作为解放能力的表现之一，他的双眸也会由蓝色变成红色。本作中，大多数角色能够使用的武器数量都是有限的，只有诺克特可以使用全部的武器。

多姿多彩的战斗方式

本作的战斗采用的是三人小队的形式，在作战过程中，玩家可以自由更换控制的角色。由于每一位角色都有自己擅长的攻击方式和惯用武器，因此根据场地、敌人的类型来安排战术就显得分外重要。大型怪物都设有弱点部位，优先集火破坏部位方能令战斗速战速决。由于玩家可以自由切换使用的角色，因此也就衍生出各种战术，选择哪一种战斗方式全凭玩家自己决定。



▲一眼就能看出葛拉迪欧拉斯擅长徒手格斗作战，但也可以使用大剑。

▲目前已公布的诺克特的同伴共有三人，分别是戴着眼镜的冷峻青年伊古尼斯、性格开朗的金发少年波伦波特和宛若兄长般存在的葛拉迪欧拉斯。四个人在故事开篇时就已经是亲密的好友了。



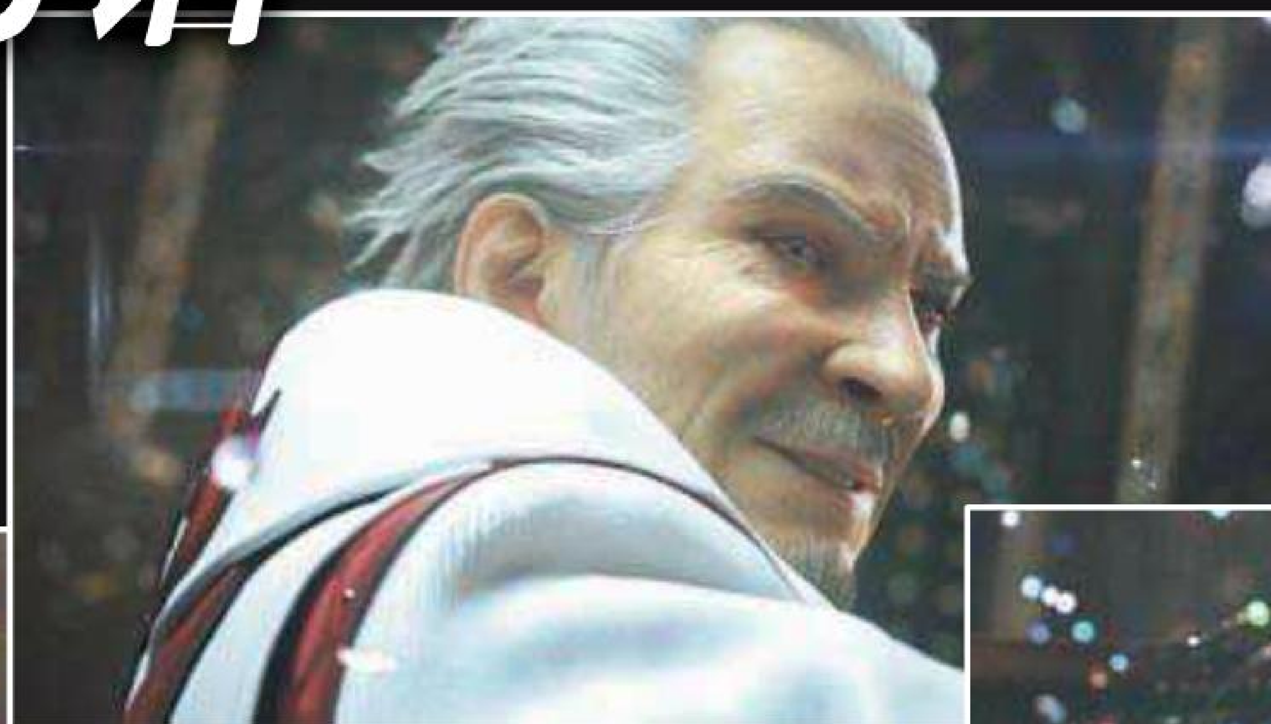
▲伊古尼斯最为擅长火系魔法，因此作战时他大多是位于队伍的后方。

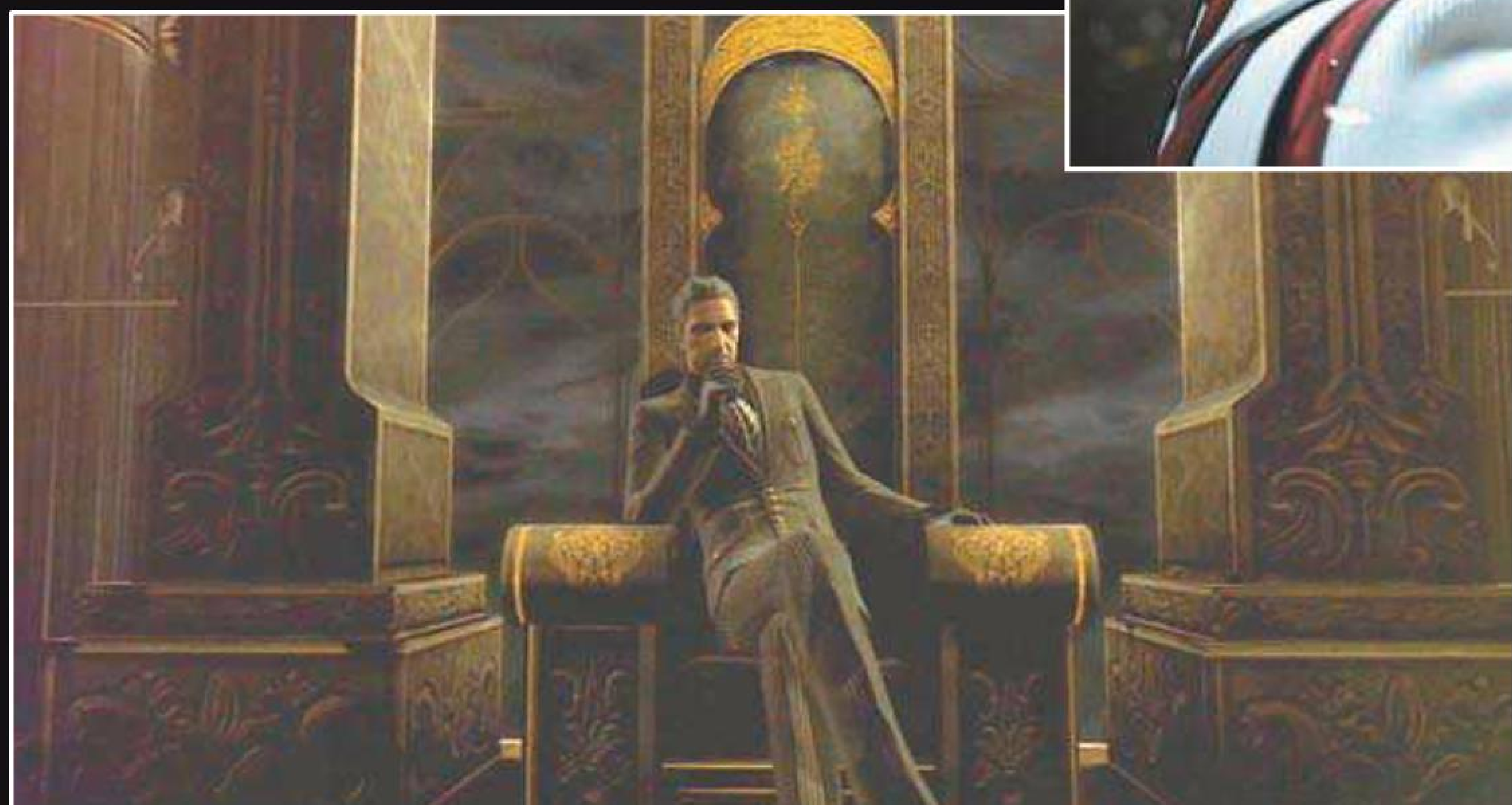


▲波伦波特擅长的是射击，将控制角色换成他的时候，游戏画面就会变成第三人称射击的视角。

令人悲伤的物语

诺克特的父亲是路西斯王国的现任君王，同任何一代现实中的王朝一样，同样有一些人在窥视着王座，企图谋权篡位。在最新影像中，出现了国王与一位身穿类似于白魔导士的长袍的老者对峙的场面，白袍长者脸上浮现出的轻蔑笑容与国王一脸凝重形成鲜明对比。


◀▼剑拔弩张的紧张气氛似乎在说明着两人之间有什么不寻常的事情即将发生。


◀端坐在王座上的国王说出了“你是无法成为国王的”这句残酷无情的宣言。



龍が如く OF THE END

龍が如く オブ ジ エンド

文 奈落 美编 NINA

PS3独占转型大作《如龙 终焉》发售在即，上一次的前线狙击我们为大家介绍了故事和角色部分。本作的背景是神室町突然爆发尸变，欢乐街瞬间变成人间地狱，传说中的男人们拿起武器对抗潮水般涌来的僵尸。这一次报道会有关于实际战斗系统和游戏方式的大量情报！游戏的真容也大致显现，期待的同学们赶紧来先睹为快！

如龙 终焉	SEGA	动作
PS3 龍が如く OF THE END		日版
预定2011年3月17日	1人	7600日元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

枪林弹雨 屠戮僵尸

特点1 简单操作就能实现爽快射击！

基本战斗过程不用任何瞄准，玩家只要对准僵尸的方向按下扳机键就能自动瞄准将敌人打成蜂窝。而且手枪系的基础武器子弹无限，玩家可以尽情射击。但这并不是说本作没有瞄准系统，在瞄准模式下玩家可以自由瞄准，把僵尸一击爆头。也可以用火力压制特殊地点的敌人，BOSS战是更是要用瞄准模式射击BOSS的弱点，给予敌人更大伤害。

特点2 格斗攻击建在！



本作虽然以射击乐趣为卖点，但是系列经典的近身格斗战也不会缺席。硬派的格斗攻击体现了男人的美学。本作的中多彩的格斗技和拾取物品做武器等要素与以往一样。看准时机切换枪械武器和空手格斗技将会成为重要战术。

特点3 多彩的兵器载具战！

僵尸纵横的神室町中放置着装甲战车、迫击炮、推土机、叉车等等军事载具或车辆，玩家可以利用这些大家伙更有效地屠杀僵尸。与一般射击游戏的载具战类似，本作也能使用载具上的炮台和火箭发射器等重武器。还能驾驶载具直接碾压冲撞僵尸，爽快度满点！



大哥们个性的武器风格！

秋山骏的战斗风格是双手持枪，高速灵活玩弄僵尸于鼓掌之间。手枪的攻击范围非常广，是深陷尸群中的最佳选择。对群性能优异的手枪还有一个优势——无限子弹。

秋山骏 双手双枪 灵活多变





桐生一马 百步穿尸 所向披靡

桐生一马的得意武器是这把巨大的XK.50重型狙击枪。异常巨大的枪体配上超大号的子弹，这把枪的威力让人胆寒。一发子弹可以打爆“一串僵尸”强大的冲击力还能将尸群震退。确实是和桐生一马实力匹配的神兵利器！



乡田龙司 风卷残云 一骑当千

乡田龙司的右手平时是假肢，关键时刻能变形为巨大的格林式机枪——黑铁丸。压倒性的火力和连射性，超大的装弹数能在轰鸣中将尸群打得粉碎。只要时刻注意剩余子弹数，黑铁丸绝对是最霸道爽快的武器。

真岛吾朗所持的是Mark Ⅳ.EXP霰弹枪。摒弃了一般霰弹枪连射性能低，装弹速度满等缺点，同时保持了近距离的绝大火力优势。真岛吾朗这样好战的人拿起这把枪突入尸群，与其说是战斗，不如说是在享受血的盛宴。



真岛吾朗 癫狂暴虐 震碎尸群

必杀技 热力狙击

和系列之前的必杀技一样，谁都能使出简单、强力、华丽的超必杀技。在本作中被称为“精密射击”，通过精密射击“QTE”引爆特定物体造成超华丽的爆破效果。

▼钢铁风暴奥义。用重火力打碎建筑的脊梁，砸死僵尸。

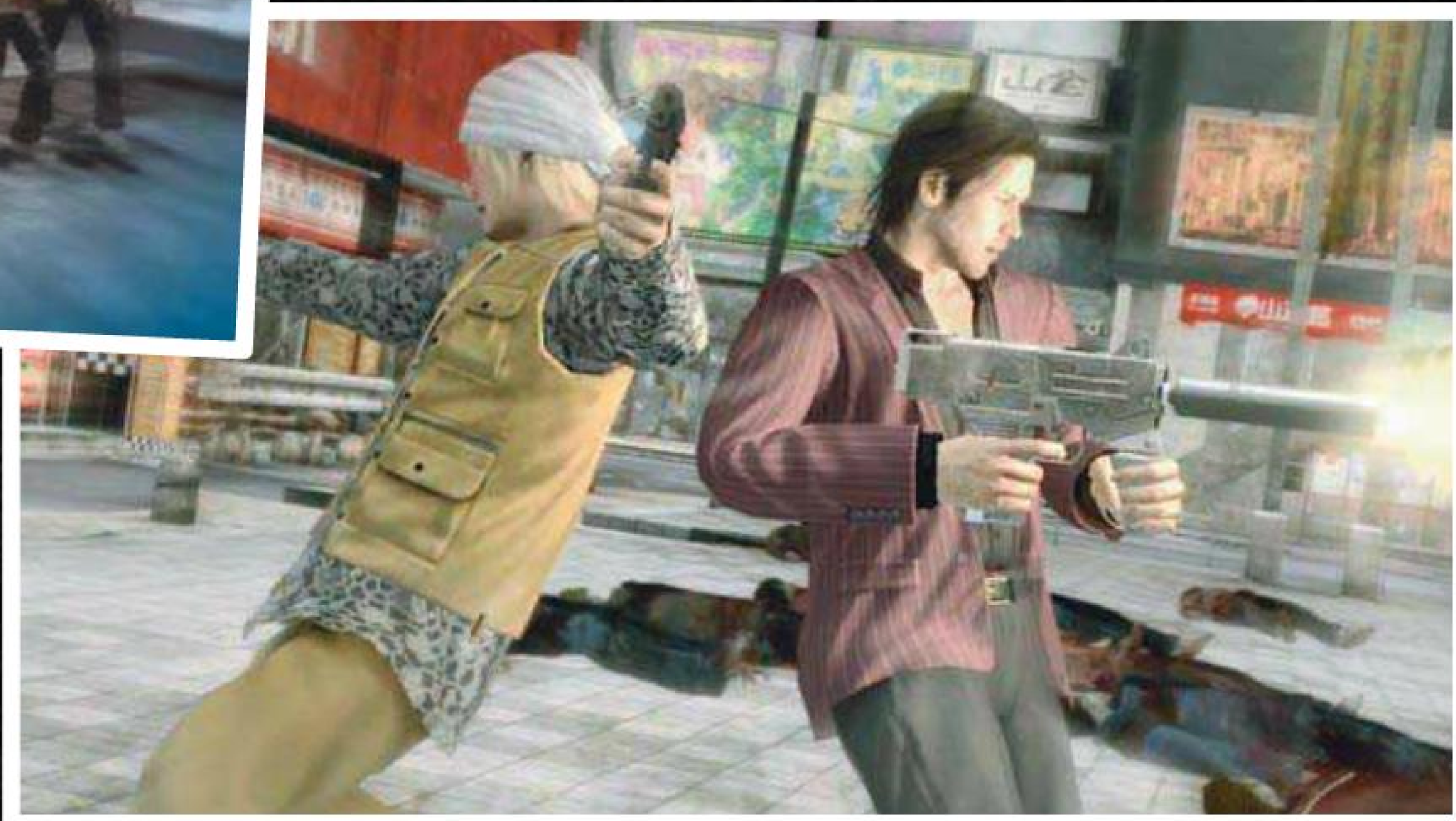
▶火雨奥义。将燃烧瓶扔向空中打爆，让火雨洒落。

▼火炎车奥义。将路边汽车的油箱打爆引起爆炸。

▲连爆的奥义。将手榴弹扔向敌人，在空中用超精准射击将手榴弹打爆。

搭档育成系统

和系列以往的“格斗家育成”、“夜店美女”育成系统类似，本作存在着搭档育成模式。玩家可以任意育成自己的搭档，以保证战场之上背后有个照应。让人惊讶的是本作中的夜店美女也能作为搭档登场！与美女战斗会不会双倍兴奋呢？







真・三国无双6	Koei Tecmo	动作
真・三国无双6		日版
预定2011年3月10日	1～2人	7200日元
无对应周边		

亚洲玩家对本作的期待度相当高，目前日本各大店铺也是使出浑身解数，各出法宝来拉拢玩家前来预订，其中最雷的就是LAWSON便利店的王元姬换装。本作的限定版也创下了历代价格之冠，原因在于比起过去的限定版，这回多了一个电子相框。不过需要提醒大家的是，本作会于4月推出中文版，而且中文版一样会有限定版，因此担心日元汇率高居不下的人不妨多忍一下。



夏侯霸

字：仲权
声优：赤羽根健治
得意武器：大刀

蜀后期的大将之一。本为夏侯渊的儿子，在司马懿篡权之后逃到蜀国，受到姜维的重用，后来战死。游戏中他属于晋势力的武将，不过同样是因为司马氏的政变而感到不安。

练师

声优：神田朱未
得意武器：弩

东吴丞相步骘之女，后嫁给孙权，两人感情相当深厚。孙权一直想将她立为皇后，但遭到众臣反对，理由是没能为孙权生下儿子，于是孙权索性不再设立皇后，直到死后才终于将她追封为皇后。游戏中的练师是孙尚香的侍女，同时担当孙尚香的护卫工作。

张郃

字：儁乂
声优：幸野善之
得意武器：双爪

在5代遭贬之后，咱们“乌兹苦喜”的张美人终于回来了！在史实中他便是中后期魏国有名的大将，5代因为他成为大众脸，连历代经典的街亭之战都被砍掉，真是令人发指！

编年史模式再补充

看来编年史模式是本作的重中之重，如今又有新情报放出，让我们火速前来围观！

首先，担心本作剧情是否会薄弱的人可以放心了，在编年史模式里准备了大量武将列传关卡。当然这些关卡都是彼此独立的，不会有连贯性，但可以玩到这些著名事件就已经让人满足了。目前已公布的列传有：诸葛亮挥泪斩马谡、张辽赤壁护曹操，以及月英捉刘备回来三顾茅庐。（喂喂喂，这是什么情节！）

此外在城市会有各种劲爆NPC出现。例如爱提问题的修学士，他会出一些三国历史相关的问题，如果能够做到五答四对，那么就能获得金钱等奖励。还可以在料理屋里购置支援兽，这样就可以带着它一起上战场，目前已知的有大象和熊猫。

而编年史模式已确认可以双打，双打时画面会进行上下分屏，并可以发动系列传统的激・无双乱舞。觉得双打别扭的人，也可以选择上线双打，找个厉害的伙伴一起挑战难关，想必会轻松一大截吧！

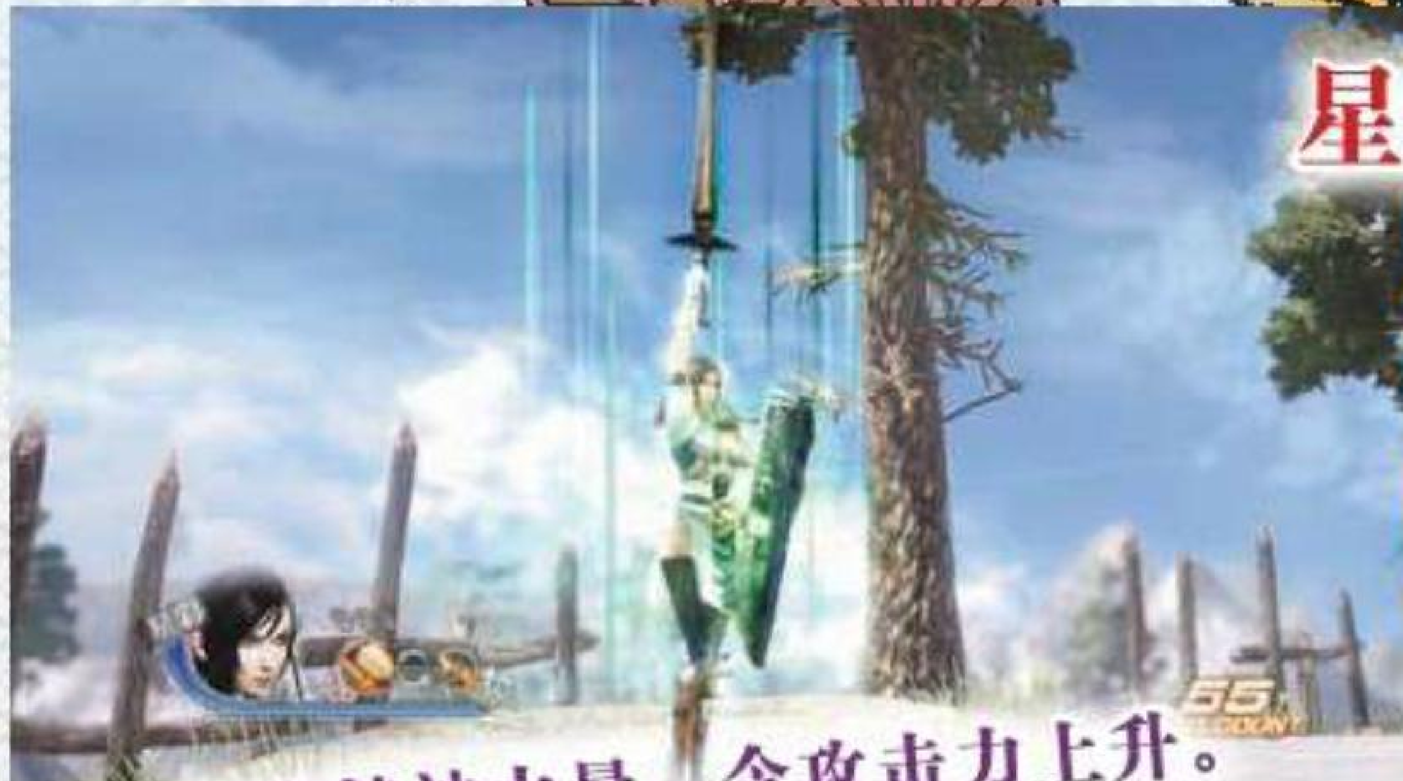
EX攻击详情公开

这次采用武器自由制之后，武将之间的动作差异就很小了。本来以为用性别分开的武器会很多，不过从目前公布的情报来看，就连大小乔的扇子都是男性可用的。因此EX攻击很有可能成为决定角色强弱的关键所在。

每个武将都有得意武器的设定，使用得意武器时才能使用EX攻击。而EX攻击的出招方式并不是固定的，而是因人而异的，有按一个键就能发动的，也有在特定攻击后进行追加的。至于EX攻击的效果就更不一样了。下面就为大家公布几例。


夏侯惇
大范围的炎属性横扫攻击。


司马昭
踩在敌人身上，将敌人当成人肉滑板。


周瑜 在周围引发大范围的火焰。

星彩
集中精神力量，令攻击力上升。

吕布

字：奉先
声优：稻田彻
得意武器：方天画戟
三国历代最强的角色。比起5代的造型来，这次吕布的造型回归了传统，看上去也更加年轻，浑身的霸气显露无遗。

刘禅



字：公嗣
声优：松野太纪
得意武器：剑
虽说三国后期肯定少不了阿斗，但当真看到他的时候还是觉得很……游戏中的他总是谋定而后动，在外人看来好像反应迟钝一般，因此被不少人认为是傻瓜一个。（难道光荣要为阿斗翻案？）

DLC情报

如今的大作没有DLC，你都不好意思拿出来卖。本作也不例外，不过目前只公布了免费DLC，内容相当厚道——全角色的5代服装！5代的小乔造型相当不俗，本作就差了不少，但有DLC助阵就不怕了。

除此之外，官方还提供了数量繁多的特定服装作为预约特典，除了王元姬的打工服，其他包括吕布、太史慈、貂蝉、赵云的《三国无双》造型。对于中国玩家来说，估计只有最大众的赵云版可以选择了。不过官方已表示，所有预约特典的服装均会在游戏发售后5个月推出下载，但王元姬的LAWSON打工服不会提供下载。

刘备

字：玄德
声优：远藤守哉
得意武器：剑
本作的刘皇叔既不像前四代那样老成，也不像5代那样轻浮，这个造型看上去相当有型，就是和儿子一比似乎大不了多少。





未知海域3 德雷克的诡计	SCE	动作冒险
Uncharted：Drake's Deception		美版
预定2011年11月1日发售	1人	售价未定
对应3D电视		对应玩家年龄：未定

PS3

文 清国清城　美编 anubis

UNCHARTED 3 DRAKE'S DECEPTION

PS3年度首席期待大作！

对于顽皮狗的美工和程序员来说，为PS3开发史上规模最大的动作冒险游戏是一件跟古墓探险一样“欲仙欲死”的经历。顽皮狗前技术总监Christophe Balestra说：“如果团队里有人做出痛不欲生的表情，我们就知道又要做出好东西来了。我们就应该保持不安。在《未知海域2》发售的三个星期之前，我们还没法把游戏塞进内存里呢！”

《未知海域2》发售后，顽皮狗搬进了新的办公室。那里位于圣莫尼卡，地方非常宽敞，不过并不是很气派，顶部的排气管道都暴露在外，并没有用天花遮住。但这丝毫无法掩盖他们的光辉。走在办公楼里，你时不时地就会碰到个柜子，上面摆着几尊“年度最佳游戏”的奖杯。《未知海域2》获得的殊荣可能超过了顽皮狗在过去十几年拿到的奖项总合。

《未知海域》一代是一颗未经雕琢的钻石，一个注定要诞生美妙续作的游戏。《未知海域2》果然成为PS3的标志性游戏，而顽皮狗也是当之无愧的、对PS3贡献最大的队伍，他们的研发团队ICE Team为SCE建造了至关重要的PS3素材库，没有人比他们更清楚PS3的技术构造。他们所有的努力凝聚成内森·德雷克这么一名角色。

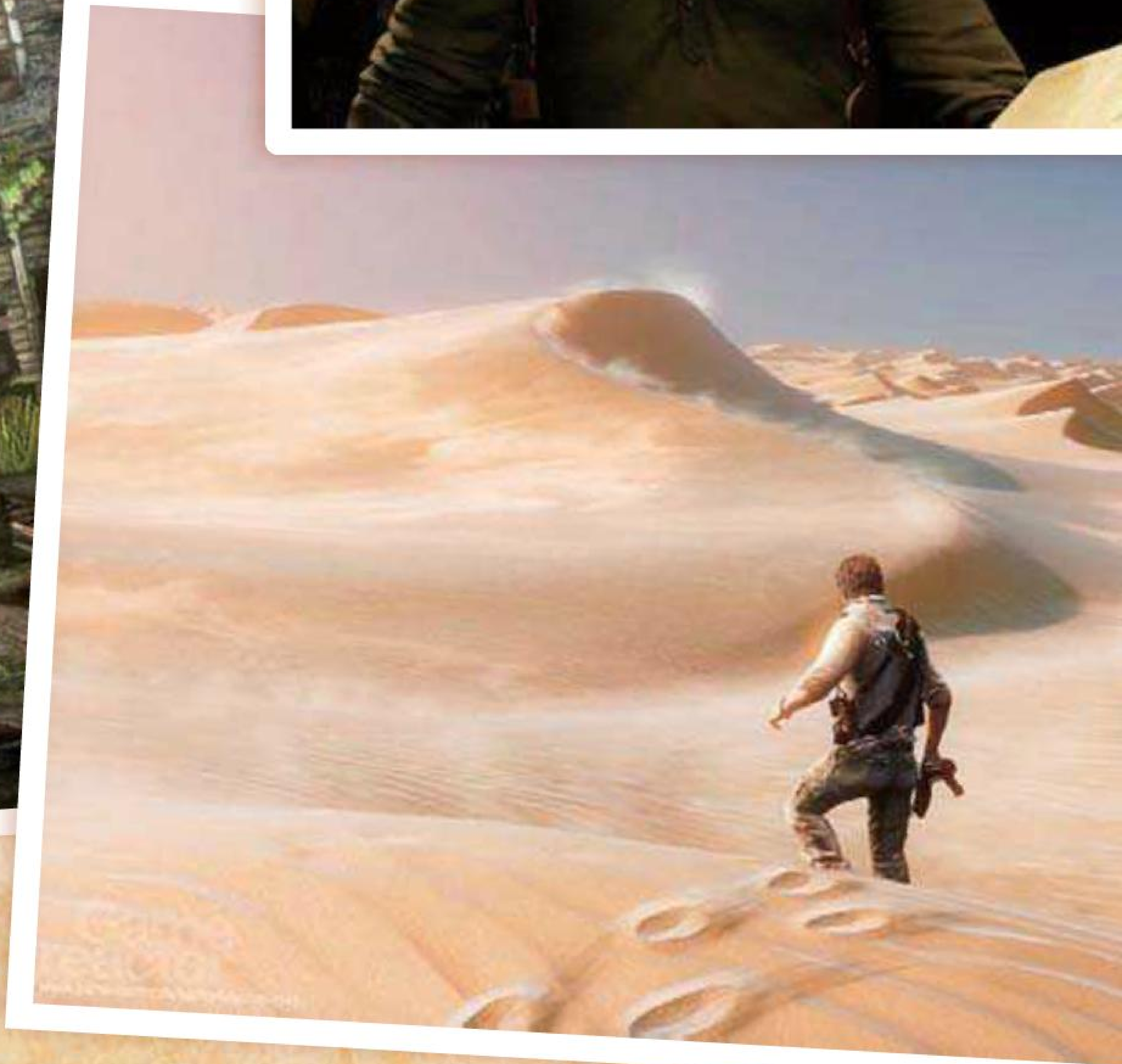
信息集结 特企集结 劲作集结 攻略







■除了乌巴城外，德雷克的足迹也将遍布世界各地。



▶本作中满眼的黄沙带给玩家的不是视觉上的枯燥感，而是场景环境的变化万千。

ICO 的阴影

顽皮狗不喜欢将自己的作品与同类相比，但他们还是忍不住提到两款对他们影响重大的游戏——那就是《ICO》和《汪达与巨像》。顽皮狗创意总监 Amy Hennig 表示，他对 Team ICO 的作品最欣赏的一点是，他们几乎不需要依靠叙事就能将玩家带入到他们的世界，让他们讲述自己的故事。《未知海域 3》也会借鉴 Team ICO 的游戏设计方式。

沙漠的亚特兰蒂斯

在《未知海域 3》中，德雷克的目标是失落的乌巴城，它是阿拉伯的贸易之都，又被称为千柱之城。据《天方夜谭》故事记载，这是一座极度富有的城市，因其过于奢靡而受到神的惩罚，整座城市沉入鲁布哈利沙海之中。这座城市的存在并不完全是传说，在历史上确实有过关于该市的贸易记录，NASA 与军方都曾寻找过它的遗址——这样一座虚幻与现实交融的城市无疑是《未知海域》的绝佳题材。

典型的寻宝故事通常都有一些零星的线索，一点一点地拼凑起来，最终将主角带到目的地。而本作的线索来源是考古学家、外交官兼战争英雄 TE Lawrence。他将乌巴城称为“沙漠的亚特兰蒂斯”，而跟着这条线索展开探险的德雷克与苏利文将深陷“生存的噩梦”，它将逼出德雷克的能力极限，并唤起他内心最深处的恐惧。

本作的副标题“德雷克的诡计”有多种意思，究竟是德雷克给别人设了诡计，还是中了别人的诡计？本作的敌人是“他们从未见过的类型”，不是传统的文物走私贩或军阀，是更加阴险的敌人。本作将会是系列最为黑暗的一个章节。而场景上的危险之处主要是各种形态的沙子。不过整个游戏并非都在沙漠里，德雷克的行程总是走遍全世界，沙漠关卡对本作来说，就像前作的雪山关卡一样，是比较有代表性的关卡。

与德雷克有暧昧关系的女性会在本作中回归吗？Wells 说：“女性角色对于这种类型是很重要的，你大可放心，德雷克将会以全新的有趣的方式与他碰到的女人发生故事。不过最重要的关系还是发生在德雷克与苏利文之间。我们将进一步探讨他们是如何形成父子般的关系。”Amy 在本作的敌人设计方面特别强调不要那种军阀式敌人，他需要的是电视剧《迷失》中 Ben Linus 那种亦正亦邪的角色，同时看起来又莫测高深。


■“城堡”关卡非常考验PS3的机能，整座大宅在火焰燃烧下产生的动态变化会在每个细节上得到表现。




■有时候苏利文就像一个路标，当你迷失了方向，跟着他走准错不了。

燃烧的城堡

目前顽皮狗能对外演示的只有一个“城堡”关卡，这个名字来自《杰克与达斯特》。“城堡”关卡会让人想起李小龙的电影《死亡游戏》，场景中的跳跃、枪战、坍塌的楼房、吞噬一切的大火……该关卡刚开始，先是几个油桶被打翻，然后点燃。主要游戏系统还是传承自前作，但一切都有明显改进，操作上惟一需要注意的是朝哪里射击。前后关联的动作使战斗一气呵成，你可以在敌人身后将其制服，然后把他当肉盾挡住前方的敌人。而当你被敌人从后面抓住时，可以腾起双腿飞踹前方的敌人，同时将身后的敌人蹬得向后踉跄几步，让你可以借机挣脱。这些港片般的动作都不需要复杂的操作，都是在相应的处境中按一两个键就能搞定。能够在打斗的同时从敌人手中夺走枪械也是十分有用的战斗技能，而攀爬的动作也更加多样化。动作对《未知海域》来说向来是决定游戏性的关键因素。顽皮狗使用了3D电影《贝奥武甫》所用的动作捕捉设备，那是一套用32个摄像头组成的装置。

Balestra说，《未知海域》是由美术人员推动的游戏。从第一作开始，就是先由美术人员先思考和设计游戏场景，然后再由程序员负责将他们想要的美术效果实现，包括解决内存、帧率等问题。美术人员提出的视觉效果要求往往超出了程序员的能力范围，“城堡”就是一个典型的例子。

再次挑战机能极限

Balestra说，PS3的SPU就像一条单向6车道的高速公路。如果说《未知海域》只使用了其中的两条车道，那么《未知海域2》将6条车道都用上了。但是《未知海域2》也没有把SPU的潜力全部用上，虽然它已经把6条车道全占了，却只用普通城市道路的速度来开。而《未知海域3》就像在全部6条车道上用F1赛车极速狂奔。Balestra解释说：“我们实现了全速运转，为SPU将代码优化到了极致。PS3刚发售时，大家都在抱怨，因为一切都只能用单个处理器来执行。他们想用过去那一套来做游戏，但那已经行不通了。你可以看看谷歌，他们有数不清的机器，有的是比6颗CPU还要复杂的机器。现在大家都搞清楚了，他们就开始享受它的优势了。这是一个伟大的资源，因为SPU的速度超级快，如果你进行优化，它们还会更快，比你想像的速度还要快。我们的画面质量就是这么做出来的。”

从目前公布的《未知海域3》影像与截图，你可以看到简直是无限复杂的场景环境，你完全看不到两个一样的物体。德雷克在场景中抓住的瓦片都没有两片是一样的，当场景崩塌时，墙壁、地板、杂草、衣物，各种物体从动态的镜头前掠过。还有可以跳在上面摇摆的吊灯，可以将其打翻当掩体用的桌椅，在逃命时周围不断坍塌的场景……在这乱作一团的环境中，还有个AI控制的苏利文在你附近左躲右闪。他扮演了多重角色，他是一个路标、一个故事讲述者、一个气氛营造者、一个难度调节器……

“当我们制作那种大穿越的片段时，不希望玩家被镜头控制问题给阻碍了，因为他们很容易看往错误的方向。”本作首席设计师Justin Richmond说。“但是我们会提供足够多的场景提示，让玩家知道只有一条出路。我们就是要确保玩家的感觉与我们想要让他们产生的感觉一致。”



3D与多人模式

多人模式在本作中将会更加重要。顽皮狗的开发人员们在前作多人模式的制作过程中获得了很大的乐趣，玩家也玩得很欢，所以本作在这方面会全力以赴。此外，Richmond 表示本作将会有大幅改进的“电影模式”。

Balestra 表示，第一作中选择支持六轴动作感应并非索尼方面强制，而是顽皮狗自愿加入的。而出于同样的自由选择，他们决定拒绝 PS Move。“一个 Move 的好游戏是应该围绕 Move 制作的，而我们的《未知海域》比它早几年就有了。对我们来说要适应它太困难了。我们尝试过一些东西，但是没什么意义。”不过本作将会支持立体 3D 画面，而且在已经演示的“城堡”关卡中表现非常出色，你会感觉到火焰在你的面前熊熊燃烧，你几乎能感觉到它的热量。当德雷克往上爬，镜头从上往下拍，你也会感觉到下面仿佛熔炉般的深渊。“我们对游戏的镜头设置向来很重视，我们希望这款游戏更有纵深感。所以 3D 对其大有好处。”



■本作相信很有机会成为PS3全3D游戏的示范作品。



前车之鉴

Ninja Theory 工作室开发的《奴役 西游记》其实是一款相当不错的游戏，可惜因为各种原因销量并不是很高。在很多方面，《奴役》都可以向《未知海域》叫板，尤其是在视觉效果方面相当出彩，可惜战斗的平衡性与节奏没有把握好。顽皮狗的 Wells 说：“我认为它很棒，他们的动作捕捉技术和我们的很相似，他们做得很认真。”Richmond 说：“他们的攀爬系统杜绝死亡，所以人们就开始抱怨。它在某个方面对游戏有利，但另一方面却也成为缺陷。一些很小的决定可能就会破坏整个游戏体验。我们一直很重视这一点，为此而不断进行试玩测试。”

弥补遗憾

《未知海域 3》公布至今已有多时，游戏截图和操作影像都有了，但是对于剧情与游戏模式都没有说清楚。作为 2011 年最值得期待的 PS3 独占大作，《未知海域 3》仅仅露出了冰山一角，而且还是其中不怎么重要的一角，真正精彩的沙漠关卡至今未向外界透露。

Richmond 表示前两作虽然在业界好评如潮，但是对于顽皮狗来说其中也有很多遗憾。比如在《未知海域 2》经典的火车关卡出现的 Draza 中尉就是一个败笔。Richmond 承认当时时间太仓促，在很多方面没有考虑周全，而本作中保证不会再犯同类错误。Richmond 对一代中与“The Descendents”的一场战斗也很遗憾，这一仗需要玩家使用盲射进行战斗，但是却没有给玩家足够的时间让他们掌握盲射技巧，所以只有匆忙上阵，造成了一些问题。

《未知海域 3》将会有大量的 BOSS 战。让玩家在不知不觉间掌握普通战斗以及 BOSS 战的技巧才是一款好游戏应该做到的。很多游戏是在刚开始时就用一个教学关把游戏系统相关的内容一股脑儿都塞给玩家，而顽皮狗会将其分散到几个小时的游戏流程中。Evan Wells 说，顽皮狗把每一作都当成新作，假定玩家并未玩过前作，不知如何操作。《未知海域 3》也是在这样的前提下让玩家一步一步融入到游戏中。



■前后关联的战斗系统将会让本作的战斗场面更精彩流畅。

The Elder Scrolls V SKYRIM

在遥远的天际 新的传奇正在诞生

文 清国清城 美编 anubis

新纪元的开始

对Bethesda Softworks来说，《天际》是一个崭新的开始。之前的4部正统作品以及众多的资料片与衍生作品讲述了Tamriel第三纪元结束的故事，以及Septim王朝的陨落。在这系列第五部作品中，Bethesda将粉丝带到了两个世纪之后。本作并非传统意义上的直接续作，而是《上古卷轴》的下一个重要章节，本作的游戏系统也在保持传统的同时进行了新的尝试。全新的引擎将为玩家带来一个令人心醉的美丽幻想世界，而更具快感的战斗系统主要鼓励灵活性与创新的能力组合。打破传统的用户界面放弃了以往笨拙的菜单系统，而全新的叙事方式将会改变玩家体验RPG的方式。

上古卷轴Ⅴ 天际	Bethesda Softworks	A・RPG
PS3 The Elder Scrolls V Skyrim		美版
预定2011年11月11日	1人	售价未定
对应周边未定		推荐玩家年龄：未定

游戏片段

你走进清晨刺骨的寒风，远眺前方的山腰处，被吹倒的松树横七竖八地躺在山坡上。你能听到山顶上树木的枝叶在风中沙沙作响。这是一段多么漫长的旅途啊！而现在你终于即将抵达目的地。一个隐藏在山脚下的孤独小镇就是你的落脚之处。一道冰冷的河流横亘在峡谷之间，挡住了你的去路。这时一团阴影降落在你附近的小道上，你的手本能地握住了你的剑……

蛮荒世界

▲Skyrim充满了远古的废墟与古城。

《上古卷轴Ⅴ》的一切都令人着迷，无论是取消了所有界面元素的干净画面，还是改进的第三人称视点，《天际》的世界展现在你面前的是无比生动的细节。本作全新的引擎带来了开放型角色扮演游戏无可比拟的逼真度。无论是轻轻摇曳的树木，还是潺潺的水流，逼真的细节为这个世界带来了活力。场景的可视距离远得令人诧异，站在山顶上一切都可尽收眼底。雪花自然地飘落，覆盖在岩石与树枝上，看起来绝不像预设的贴图。

Skyrim这个地方是在Cyrodill的北部蛮荒地带，玩家曾在前作中造访过。在前作中，你看到的是森林、田园与城市，而在本作中是陡峭的山脉、广阔的苔原和废墟。Skyrim是Tamriel人最早的家乡，那些废墟看上去好像确实被住过了数千年。本作导演Todd Howard表示，他是一个《科南》饭，所以本作中会更多地表现蛮荒之地的场景感觉，而不是那种传统的中世纪韵味。

作为人类的故土，Skyrim是一个面积广阔的国度，有许多高地可以探索。Howard说："这对我们来说是种享受，尤其是刚做完《辐射》之后，制作这种美丽的景色与植物真的很养眼。北部地区冰雪覆盖，有多条冰川，极北处还有一个地区叫Reach，充满了岩石地带，而西部有一个大苔原。在中间地带是一个巨大的开放区域。所以说，在这一个地方里，就有六七种不同的环境面貌。"在Skyrim有多种多样的危险生物，包括剑齿虎、猛犸象，甚至巨人以及森林里的巨魔。五座大城市分布在Skyrim，给那些逃难者以栖息之所。

游戏片段 强盗从四面八方杀了过来，你立刻进入战斗姿态。你的右手拔出一把长铁剑，左手从背后抽出盾牌。你用神乎其技的剑术把敌人打得落花流水。一个小头目状的家伙杀了出来，他的上腹部已经沾满鲜血。他试图从正面给你一个重击，希望打破你的防守。你把盾牌朝着前方飞掷而去，一个正面撞击把他撞得连退数步。现在他的爪牙们全围了上来，丢掉了盾牌的你只有用新的招式——冰之涡流在你的手掌中形成，你将冰魔法抛向了前方，挡住了敌人。





▲所有敌人都有不同的行为方式，并不是所有怪物都会朝你攻击。

◀不管是哪种战斗类型，战斗时的机动性都会更强，平衡性更高，过去一些投机取巧的战斗方法行不通了。

战斗系统

Bethesda 知道玩家需要全新的战斗系统。本作在保留核心元素的同时，简化了武器与能力的应用。主要的变化在于加入了双手战斗双重选项的系统，每一种武器与魔法都可以装备到任何一只手上，实现无数种攻击组合的可能性。你可以一手拿匕首，一手拿魔杖，或者一手持盾，另一只手放魔法，又或者两手各分配一种不同的魔法，你可以将魔法组合起来产生特殊效果。

如果想在战斗中途改变战术，只要按一个键就能交换道具与能力。本作设计了一个方便实用的可定制菜单，可快速选择你最喜欢的武器、魔法与道具，战斗中更换武器道具配置十分容易。

不管你选择哪种装备，游戏角色的成长将由你的作战方式决定。本作取消了以往约束性太强的职业系统，采用一种精巧的升级系统，为你在游戏中所做的一切奖励经验值。多使用单手武器，对该武器的掌握度就会提高；使用幻影术，在该类魔法的使用能力方面就会提升。这样玩家就不用因为初期错误的职业选择而懊悔。

为了让玩家集中发展几种常用技能，本作采取了升级加速系统，比如从 34 级升到 35 级的速度就要大大快于从 11 升到 12 级。每升高一个等级，还会被奖励一种特殊能力，比如提高暗杀时的刀剑杀伤力，或者让你的魔法能穿透敌人的铠甲。

Howard 表示，本作的一切都是为了使游戏更加可信，不仅是画面，也包括战斗的感觉。近距离战斗的关键是在攻守之间观察敌人露出的破绽。此外本作也增加了终结技，根据武器的不同以及敌人的差别，终结技也会有所不同。远距离战斗主要仍是靠弓箭，而弓箭的威力比前作有明显提升，射程也更远。



■游戏一开始，玩家仍然可以从10个不同的种族对主角进行定制，面部与身体特征都是完全可以定制的。

平凡人生

本作在主角与NPC之间的互动方式方面也有很大的变化。与NPC的对话不再是用特写的大画面表示，Bethesda也聘请了更多的配音演员，让玩家不至于老是听到同样的嗓音。靠近一个NPC时，就会出现谈话选项，AI控制的角色在与你对话的时候可能还会一边做他们手头上的事，偶尔看你一眼，然后继续砍木头或者给客人斟酒。有时候你不需要参与到对话中，也能从周围人们的谈话里获得有用的信息。村民们可能会提到丢了什么道具，或者对某个不同寻常的现象评头品足，而这些细节会自动记录到你的日志里，给你的下一步行动提供指示。

主角也可以参与到城镇里的更多活动之中，让这个世界显得更真实。站在铁匠铺里，把一块火红的大烙铁打造成武器，或者在炼金术士房里将多种原料调制成新的毒药或回复药。为道具赋予新的魔法效果。或者过一些平凡人的生活，比如干农活、挖矿、砍伐、甚至烹调。城镇里有干不完的活，让你在冒险之余感受别样的人生。

游戏片段 历经千山万水，Riverwood 终于出现在面前。在漫长的旅途之后，这座小村庄看来能让你很好地放松一下。当你走进村里的主道，村民们正在热议已造成恐慌的噩耗。最近刚刚有一只龙经过这里，看来你的休息计划要暂时取消了。你知道要做好物资准备，于是你走到村里最大的商店，正巧碰到老板和他的妹妹正吵得不可开交。看来店里有一件神秘的宝贝被偷走了，如果有人能把它找回来，可以在店里享受到任意的折扣……



融入场景的菜单系统



■用天上的星宿代表技能，这样的菜单还真是罕见。

《上古卷轴 IV》的菜单系统十分笨拙，本作对此进行了彻底的改变，设计了一种简单实用的新菜单系统。Howard 表示他的目的是设计出 iTunes 那样简单方便的菜单。将大量的信息深入浅出地摆在玩家的面前，这才是菜单设计的功力所在。

本作中按一个菜单键，就会出现一个罗盘状的菜单，上面的四个象限分别是技能、道具、地图与魔法。按上方的技能，你的眼睛将看向上方的天空，通过星座的排列来看自己的技能配置。每一个星座代表一种技能，而天空中的不同区域分别代表近距离战斗、魔法与潜行能力。你的能力选择就会点亮相应星座的星星。

按罗盘的右方出现道具菜单，可以将任何武器防具标记为“常用”。道具栏中的所有物品都可以随意放大缩小、旋转与仔细查看，细节制作得十分精致，可以仔细查看。

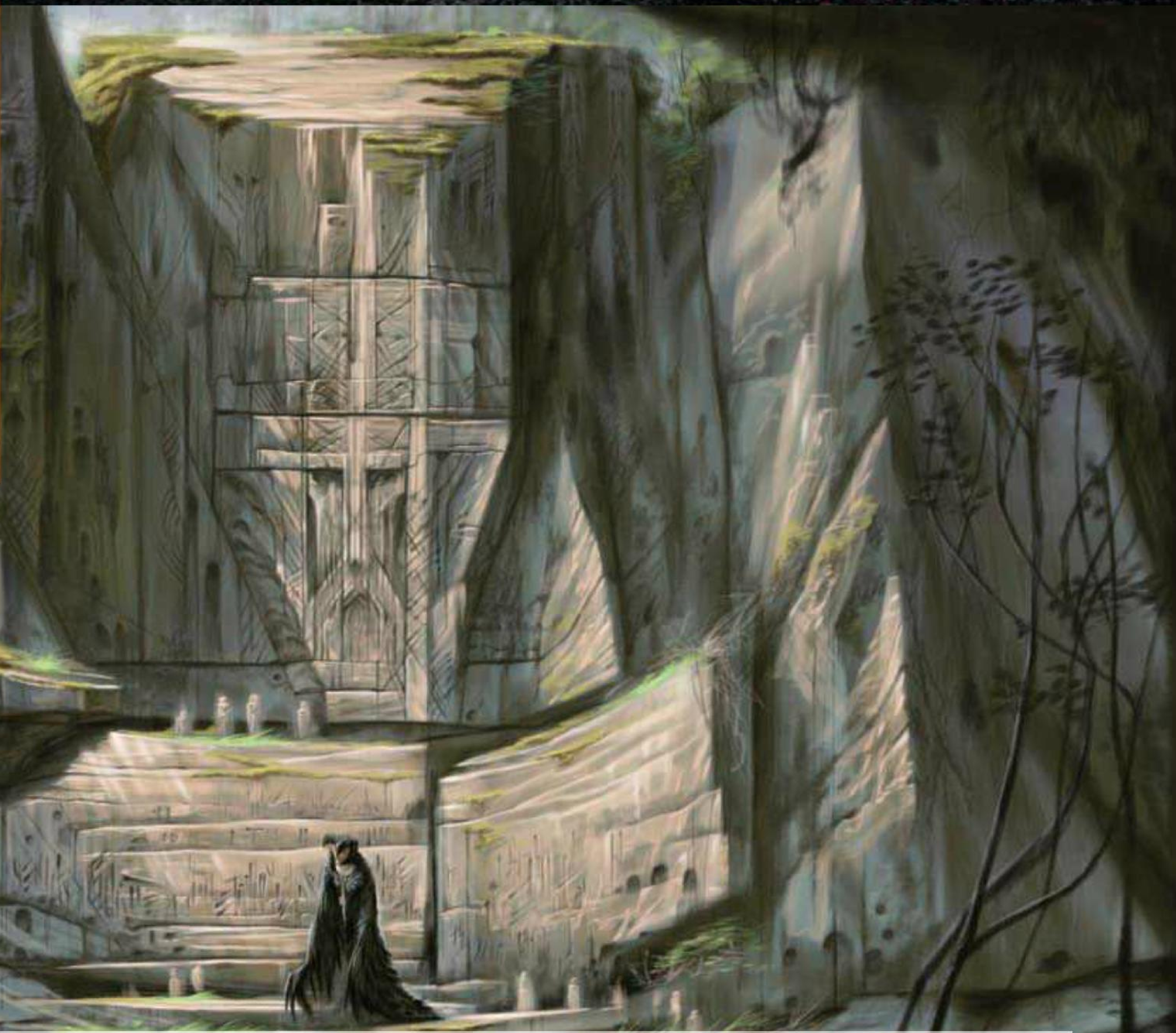
按罗盘左边会出来魔法选择菜单，总共有 85 种魔法，比如火魔法就分为爆破火球、火焰喷射、燃烧魔符等。

按罗盘下面主角会向地面俯视，先看到地面，然后镜头一下拉远，变成从高空俯瞰的 Skyrim 地图。你可以在地图上自由探索，穿过高耸的山脉、森林、城市与苔原。你也可以立即前往之前到过的地方，只要按一个键即可。

这种新菜单系统与游戏世界有机融合，与多数RPG的表格、文字、选项等比起来生动有趣得多。

游戏片段

当你离开 Riverwood 追寻失踪的宝贝（名为“恐怖起源之黄金爪”），你在镇外的一个地方停了下来，重新整理了一下你的装备。你花了点时间查看地图，琢磨着哪条路线能最快上山。对自己的准备感到满意后，你开始朝着荒野之地前进。在上山的途中，突然响起震天动地的脚步声，你警惕地抬起头来，只见前面站着一个山一样高的巨人。审时度势之后，你决定不与他正面冲突，于是躲到了附近的巨石下，等着巨人走远。随着脚步声的远去，你才松了口气。不幸的是，眼前又出现了个冰冻巨魔——刚才因为躲避巨人竟然没有察觉到他的存在！这下与巨魔正面相对，你只能硬着头皮上了！



龙吟

“龙子”这个头衔对本作的游戏系统也是至关重要。作为最后一个幸存的龙子，你所扮演的主角拥有学习与应用龙之力量的特殊能力。除了魔法与武器，还会获得“龙吟”能力。将你所屠杀的龙的灵魂吸收，就会获得新的龙吟能力。

在世界上也有其他人拥有使用龙吟的能力，但可以说是凤毛麟角，而且只有主角能够吸收龙魂并实现更强的龙吟。龙吟技能的种类超过 20 种，每一种技能都要收集三种能力关键词才能获得。每收集一个新关键词，你的龙吟能力就会增长。

龙吟会让你的能力朝不同的方向发展，比如有一种能将敌人吹飞，还有一种能将周围的时间放慢，还有一种是瞬间移动。有一种特殊的龙吟类似于《最终幻想》的召唤兽，是叫出龙的名字，将其召唤到身边与你共同作战。

目前看来，之前的几部《上古卷轴》作品都可以说是本作的续篇。之前的几款游戏已经在不断的为“新世纪到来时的威胁”做了各种铺垫，相信在本作中将会有气势磅礴的故事发展。而本作的游戏系统也可以说是之前几作不断摸索之后真正走向了成熟。可以说，《上古卷轴 V》是以之前 4 部作品积累的经验为基础，实现的一次质的进化。

游戏片段

与飞龙比起来，巨魔也不算什么了。在Nord废墟的深处，你发现了延伸到无尽黑暗中的古墓。到处都充满了无法言表的危险。在一间满是蜘蛛网的房间里，一只巨大的蜘蛛正准备捕食猎物。而在前方，Draugr的不死战士军团正扼守走道的出口。偷走了恐怖起源之黄金爪的暗精灵躲到了古墓的深处，一番追逐之后终于杀死暗精灵，取回黄金爪。这时你可以打道回府，到Riverwood从店老板那里领赏，但是暗精灵临死前说在这座古墓的深处埋藏着不为人知的秘密，而这个秘密与黄金爪有关。好奇心推动着你继续往前。

到了最里面，谜底终于揭开。用黄金爪可以打开陵墓中心最核心的密室，在里面有一面刻满文字与图案的墙壁，看来已经有好几个世纪没有被碰过。而图案中所描绘的场景似曾相识。这时一行字从龙族的象形文字中冒了出来。你就是龙子，你天生就看得懂他们的文字。那些文字沉淀在你的记忆深处，仿佛它们生来就在那里。

你正打算离开，一个石棺突然打开。从里面钻出愤怒的恶灵，你打搅了他永恒的长眠。这时，几个能量符文突然涌入你的脑中。"FUS，"你脱口而出，声音在黑暗的墓穴里回荡。"RO，"你的声音越来越有力。"DAH！"眼前的不死巫师猛然被抛向后方，一股强大的能量排山倒海般向他涌去。



▲本作增加了冲刺杀敌的功能，便于玩家迅速抢占战斗场地上的有利位置。

辐射式剧情



《上古卷轴V》将会采用RPG中具有创新意义的叙事方式。前作所使用的"辐射式AI"技术让NPC们有了自己的日常生活与需要。而本作将会采用"辐射式剧情"系统，玩家的所有行动都可能对故事造成影响。游戏会"观察"你所做的一切，包括你的技能发展，去过的地方，杀过的敌人，拥有的武器，据此产生不同的剧情发展。比如，你杀死了Riverwood的店主，他的妹妹就会自动接管商店，可能还会向你提供相同的任务，但她同时也表现出愤怒、沮丧与无奈。

当你走在大街上，可能会碰到想跟你切磋的魔法高手，但是如果当时你的技能已经达到了一定的高度，可能就不会有这个小插曲。你可能会把一把不需要的剑仍在地上，它可能会没入泥土中，从此消失。也有可能被哪个小孩捡去，又或者被两个壮汉同时看到，他们会为了它的归属权而大打出手。

总的来说，游戏会根据你做过的一切和当前的状态随机产生一些内容。当你进入一座城市，可能会有一个年轻女子求你救她被绑架的女儿。游戏会根据你最近到过哪些地方，将任务地点设定于某个你从未去过的场所，而敌人的能力会刚好匹配你当前的技能水平。也就是说，《上古卷轴V》将会是一场完全为你度身定制的冒险史诗。

游戏片段

你加快脚步跑向走道尽头闪烁的光芒，跑进了山顶附近冰冷的阳光。你根本没有时间喘气，追逐者在身后一刻不停。飞龙在空中盘旋，并且开始发动攻击。它的爪子抓了过来，带火的鼻息让你周围的空气都开始炙热。你开始吟唱魔法，飞龙似乎放慢了攻势，你趁势一个俯冲，跃向它的身边，往它的脖子上插了一刀，它发狂地挣扎着，然后倒了下去。它的身体立即开始燃烧，是由内而外地燃烧。你的血流加速，一股能量充入你的体内。你吸收了又一条龙之魂，距离龙王Alduin又近了一步……

文 MR.Shark 编 奈落 美编 anubis

本作是一款僵尸类游戏，很出色地营造了阴暗并且具有压力的游戏氛围，光影效果极佳，周围场景非常细致，并且还有超级给力武器升级系统和更换各类装甲系统。近些年来僵尸题材的游戏很火热，“大表哥”，“使命召唤”都出了僵尸模式，所以SCE不甘落后，也着手制作了这一款不算太独特但是爽快到极点的……杀僵尸游戏。

死亡国度	Housemarque	动作射击
PS3 Dead Nation		中国台湾版
2011年11月30日	1～2	14.99美元
无对应周边	推荐玩家年龄：15岁以上	

让我们来一场虐杀僵尸的party吧！！！

DEAD NATION

基础知识

至于它的操作，我想玩过《使命召唤 黑色行动》那个3D俯视的僵尸小游戏的玩家都不会陌生，作为一款平面卷轴射击游戏，本作在关卡设计创新方面没有什么出彩的地方，但是当你使用刀片枪对着一排僵尸发射的时候，听到刀片切割肉体的声音，看着僵尸的肢体四处乱飞的时候，这个简直是爽到极点的杀僵尸盛宴。另外本作可以支持线上线下双人同屏合作，又加大了耐玩度。不过线上合作竟然不支持使用耳机聊天，如此需要配合的游戏竟然不能语音交流，这不得不说是一个败笔。期待官方在日后能推出补丁，使得交流起来更加方便。

另外值得奖杯饭关注的是，这个PSN游戏是有白金奖杯的，难度适中，售价仅为117港币，总共35个奖杯真是相当的实惠，僵尸杀爽了，还拿到了白金，真是一举两得的事情。

快速白金说明与指导

粗略地观看一下奖杯列表，除了要求Morbid难度通关有难度以外其他都是剧情奖杯，积累奖杯或者是收集奖杯毫无难度。建议一共通关4遍，第一遍，双人合作最简单难度通关，不用太注意收集东西，只要熟悉一下关卡，第二遍，单人最简单难度通关，这次通关一定要把所有的小箱子，装甲箱子，和汽车收集齐了，尽量减少漏掉收集道具，争取一次通关全收集品100%，如果有漏掉的可以选关重新打，但是注意难度要选择与通关难度一样的难度。第三遍，Grim难度通关，这时候难度就大幅上升，你会发现像士兵，胖子，消防员这类的僵尸很难杀死，尽量在前3关多赚钱对后期升级武器有用，另外收集的装甲是可以继承的，这时候之前通关收集的装甲就管用了，后面的攻略会有详细的说明。第四遍，Morbid难度通关，如果你艰难地通过了Grim难度，那你一定会对Morbid难度感到可怕，其实Morbid难度相比Grim难度没有多大的变化，僵尸是比Grim难度稍微变强了，但是当你习惯了Grim难度的打法，Morbid难度你也能很顺利的通关。如果你按着这个方式通关4遍后你会发现就剩下一个奖杯了，“杀掉53596个僵尸”这个奖杯，按通关一遍能杀1万左右的僵尸，你已经累死杀死4万多的僵尸，只要再刷几遍第10关，恭喜你白金了！！！



高难度下一些你需要了解的技巧

1：初始步枪rifle是很管用的，按住R1键可以蓄力攻击，而且攻击带穿透作用，不管在什么难度下，普通僵尸都是一枪爆头，尤其是在高难度下对小胖子这类僵尸很管用，不过注意遇见士兵，消防员等带有头盔的僵尸不要用蓄力来攻击，在Morbid难度下要想蓄力杀死士兵或者消防员，一个僵尸需要蓄力攻击3次，如果大批量这种僵尸出现建议使用有爆炸性的投掷物或者威力强劲的武器来攻击。

2：在前4关，建议只升级初期的步枪，地雷，信号弹和手雷，后期只买和升级火箭弹发射器 rocket launcher和射锯枪 blade cutter，高难度下这3件武器足够，枪买多了切换不过来。

3：一些checkpoint可以直接跳过去，比如有的地方2个checkpoint距离很短，可以无视僵尸直接按L2冲刺。

4：一些普通僵尸血很厚，如果遇到大批此类僵尸例如士兵，恰逢你身上没有大面积爆炸的武器，这时候你就需要遛僵尸了，因为高难度下僵尸打几下就会开始跑着追你，你肯定跑不过他，你只要慢慢后退并且一直在开枪，当僵尸快要跑到你的面前时，按L2朝着僵尸的方向冲刺，因为冲刺时你是无敌的，这时候你会来到僵尸的后面，然后你就转身继续开枪，就这样反反复复，慢慢僵尸数量就变少了。

5：遇到必经之路上有火的时候，一定要按L2冲过去，如果慢慢走过去，你身上也会着火，高难度下掉血的速度相当之快。

6：一般需要按开关的地方【开关会发出绿光】，例如按开关来坐电梯，挪动火车。这里要注意了，在等待电梯下来，火车挪走的时候，会出现大批敌人，提前做好心理准备。

游戏中难度说明

游戏中一共5个难度：Braindead，Normal，Grim，Morbid，Undead。随着难度一点一点增长，难度越往后，僵尸越强。举个例子：最高难度Undead下第一关一上来的楼顶上，一个僵尸需要用初期的步枪打七枪左右才能杀死，而Braindead难度只需要1，2枪。好在奖杯列表里没有Undead难度下通关，而只需要通过一关即可，要不白金难度将要大幅上升。

武器介绍

基本武器

初始步枪rifle：带红外瞄准，半自动，无限子弹，按住R1能狙击。使用频率相当高，高难度下狙击普通僵尸。

SMG：全自动，如果不把全部技能升级满了，这枪很鸡肋，低难度可以用用。高难度下，建议不要在他身上浪费钱了。

霰弹枪shotgun：半自动，如果把威力，射速升级至满的话，近距离杀僵尸还是很给力的，还是一样高难度不建议使用。

火焰喷射器flame：这枪就是一个鸡肋，全技能升级满了，威力也很小，烧半天僵尸才死，要不是因为有一个奖杯跟它挂钩，这枪可以直接无视掉了。

射电枪shocker：同火焰喷射器一样，只不过是放电的，如果不升级技能的话，放电没有穿透力，很鸡肋，但是当全技能升级满了的话，杀僵尸很壮观，适合清兵，高难度后期如果在火箭弹发射器rocket launcher和射锯枪 blade cutter全部技能升级满的情况下，如果你还有钱的话，建议购买。

火箭弹发射器 rocket launcher：众所周知就是发射火箭弹的，非常实用，在高难度下最强的僵尸只需要2发火箭弹就可以炸飞，也适合清理你面前的大面积僵尸群。高难度必买武器之一。

射锯枪 blade cutter：发射刀片，不过刀片只按直线飞行，升级后刀片面积变大，适合在狭小空间内攻击出现的大面积的僵尸群。或者配合信号弹，来清理大面积的僵尸群。高难度必买武器之一



投掷武器

手雷 grenades：很实用，手雷扔出去可以吸引僵尸的注意力，建议初期尽快把全部技能升级至满。

信号棒 flares：相当实用，扔出去就是为了吸引僵尸的注意力，适合配合射锯枪 blade cutter或者火箭弹发射器 rocket launcher来清僵尸，也可以在冲checkpoint点的时候使用。

地雷 mines：超级超级实用的武器，升级至满之后，放在地上可以爆炸5次，适合扔在地上防止前后出现大批僵尸。

C4 dynamite ：攻击范围很大，爆炸有延迟需要等待，因为第10关最后一个checkpoint点很变态，你会打到弹尽粮绝，建议高难度下第十关最后一个checkpoint点购买。

燃烧瓶 malatofs：跟火焰喷射器一样鸡肋，几乎一点用处都没有，但是因为高难度下第10关最后一个checkpoint点很变态，你会打到弹尽粮绝，所以建议高难度下第十关最后一个checkpoint点购买。





关于换装甲

流程中，大的装甲箱子，打开会获得装甲，在每个checkpoint点都可以换装甲。装甲分为3类：1是提高近身攻击力，2是提高自身防御力，3是提高速度。建议首要重视自身防御力，其次是近身攻击力，最后是速度，因为整个流程中场景空间都很小，不需要什么速度，反而在高难度下如果自身防御力很低的话，几乎普通僵尸抓几下你就挂了。

敌人介绍

只有了解敌人才会百战百胜。（注意Grim难度以上，任何僵尸一旦受伤，速度会大幅提升）

丧尸：大嘴MOUTH召唤出的，全身呈红色，攻击力和血量都很低，基本一枪就能杀死，一般大面积出现。

普通平民僵尸：防御力和攻击力都不是很高，高难度下如果连射，需要多发子弹才能杀死，建议在高难度远程狙击杀掉。

胖子丧尸：攻击防御超高，成群出现，千万不要连射，如果连射的话胖子就会开始奔跑，不管什么难度一定要一个一个狙击杀掉。

士兵，消防员等带着头盔防御力很高的僵尸：此类僵尸千万不要使用狙击，因为狙击至少三次才能将其杀死，建议连射射死，当你开枪的时候此类僵尸会出现硬直，如果此类僵尸大批量出现的时候可以使用带有爆炸性的武器，或者按上面的写到的方式遛僵尸。

骷髅：一般都隐藏在暗处或者贴的墙上，基本都是单独行动，行动迅速，能力一般。

大嘴 MOUTH：一定要优先消灭，它会无限招丧尸，相当讨厌，特别是多只以上同时出现，建议直接送上火箭弹，不要犹豫！！！

切割者 CUTTER：高难度下被攻击到，是一击秒的，建议一遇到此僵尸，直接送上火箭弹，2发才能杀死。

跳跃者 JUMPER：遇到这种僵尸的时候不用怕，当他跳起来的时候，按L2冲次可以躲避他震地的冲击波，省事的话高难度下2发火箭弹就可杀死，如果省弹药的话，可以慢慢用步枪杀死。

肉球 BOMBIE：此类僵尸受到攻击后会开始奔跑，当他快爆炸时，按L3冲次就能躲开。



关于收集品

战利品包括车的后备箱，小箱子和黄色大装甲箱子，自动贩卖机和救护车的血包不计在内。建议简单难度收集，近战杀敌，火焰喷射器，射电枪这类不会立刻打爆汽车的武器。

车的后备箱就是给钱。

小箱子分为 3 种：红色：分数加成，　黄色：钱，　蓝色：弹药。

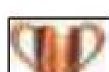
黄色大装甲箱子给的是装甲，如果已经有了此装甲，以后再打开给的会是钱。

奖杯总数	35	铜杯	21	银杯	8	金杯	5	白金	1	奖杯难度	B



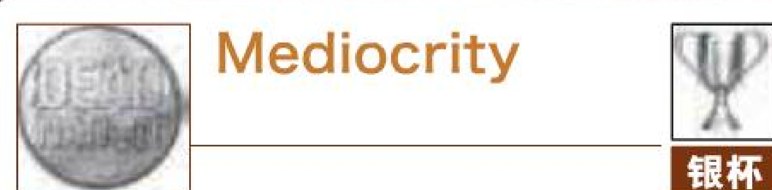

Romero Would Be Proud 白金

取得方法：取得所有奖杯

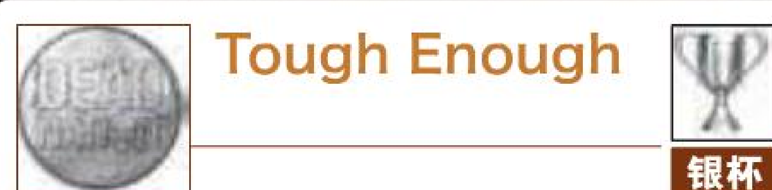
Easy Does It 铜杯

取得方法：Braindead难度通关



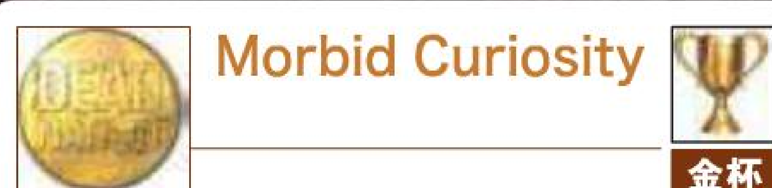

Mediocrity 银杯

取得方法：Normal难度通关




Tough Enough 银杯

取得方法：Grim难度通关




Morbid Curiosity 金杯

取得方法：Morbid难度通关




Double the Action 金杯

取得方法：双人合作通关

奖杯说明：推荐选择最简单的难度，线上合作或者双手柄合作均可




And So It Begins... 银杯

取得方法：任意难度完成第一关



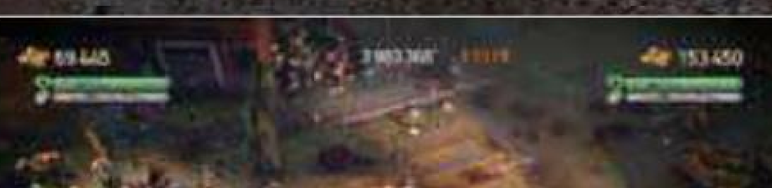

A Trip Downtown 铜杯

取得方法：任意难度完成第二关




Walk in the Park 铜杯

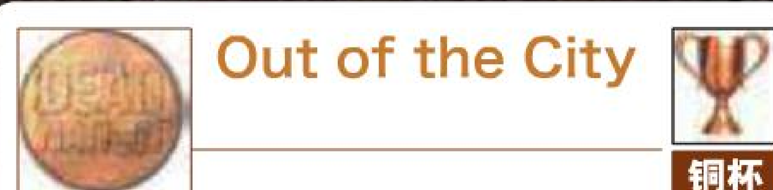
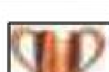
取得方法：任意难度完成第三关





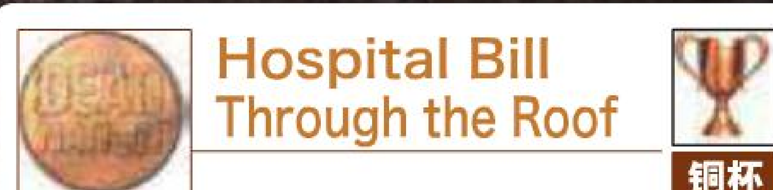

On top of the World 铜杯

取得方法：任意难度完成第四关

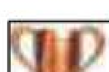
Out of the City 铜杯

取得方法：任意难度完成第五关



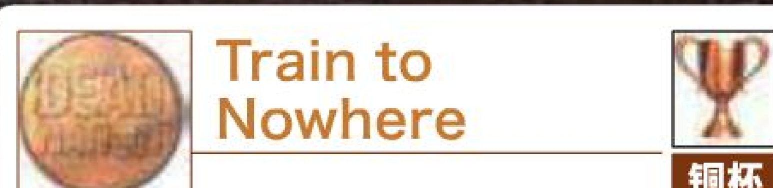
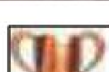

Hospital Bill Through the Roof 铜杯

取得方法：任意难度完成第六关

Gravedigger 铜杯

取得方法：任意难度完成第七关

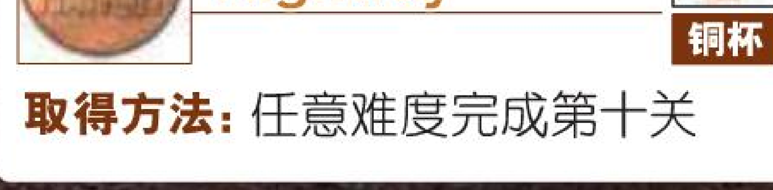
Train to Nowhere 铜杯

取得方法：任意难度完成第八关



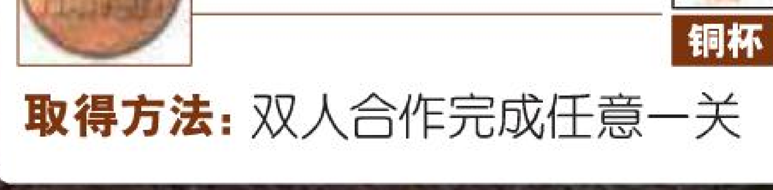

Sleeping with the Fishes 铜杯

取得方法：任意难度完成第九关



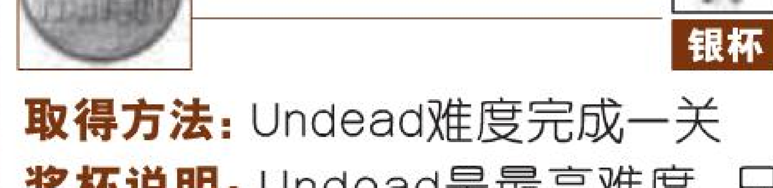

Took the Highway 铜杯

取得方法：任意难度完成第十关




Teamwork 铜杯

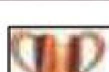
取得方法：双人合作完成任意一关




Very Dead 银杯

取得方法：Undead难度完成一关

奖杯说明：Undead是最高难度，只有完成第一关即可



Survivor 铜杯

取得方法：不死完成任意一关

奖杯说明：推荐用最简单难度玩第一关




Skilled 银杯

取得方法：无伤完成任意任务

奖杯说明：推荐用最简单难度玩第一关




Skilled 银杯

取得方法：无伤完成任意任务

奖杯说明：推荐用最简单难度玩第一关




Zombie Killer 铜杯

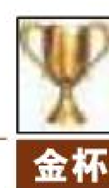
取得方法：杀1000僵尸




Zombie Hunter 银杯

取得方法：杀10000僵尸

奖杯说明：正常通关一遍能杀1万的僵尸

Genocidiary 金杯

取得方法：杀53596僵尸

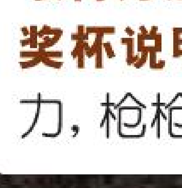
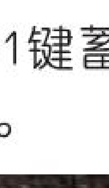
奖杯说明：通关一次能杀1万多的僵尸，刷的话推荐选择第十关一遍能杀2000左右

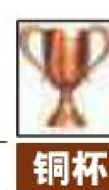



Aim For The Head 银杯

取得方法：爆500个僵尸的头

奖杯说明：初始的步枪长按R1键蓄力，枪枪爆头而且还有穿透性。

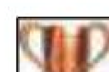





Up Close & Personal 铜杯

取得方法：近身击杀500僵尸

奖杯说明：点击R2即可作出近身攻击的动作

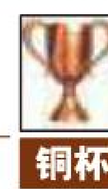


Blown To Bits 铜杯

取得方法：炸死1000僵尸

奖杯说明：汽车爆炸，使用手榴弹，地雷，C4均计算在内



Pyromaniac 铜杯

取得方法：烧死1000僵尸

奖杯说明：后期购买火焰喷射器就能烧僵尸，燃烧弹烧死僵尸也算






Car Killer 铜杯

取得方法：破坏500辆汽车

奖杯说明：一般情况是通关第2遍就能拿到。



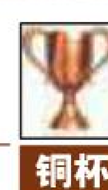

Upgrader 铜杯

取得方法：把任意一个武器的一项技能升级至满星




Weapons Specialist 银杯

取得方法：把任意武器全部技能升级至满星

Suit Up 铜杯

取得方法：获得一件装甲

奖杯说明：游戏中会出现长方形的装甲箱子，打开就会获得装甲




Top Gear 金杯

取得方法：收集全部装甲



Contributor 铜杯

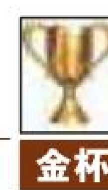
取得方法：联网上传一次通关结果

奖杯说明：在每关结束都会自动上传通关数据




Looter 银杯

取得方法：任意一关收集100%的战利品

King Of Looters 金杯

取得方法：全10关收集到100%的战利品

奖杯说明：每关结束统计中如果看到LOOT这一项是100%即可

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

收集品攻略

因为篇幅有限不可能将所有收集品的位置一一说明，基本上大部分都很明显，仔细搜索左右两边的夹缝和隐藏道路，基本都藏在道路两边，有些区域进去后会关闭已经经过的道路，攻略中也会提醒，因为汽车的位置都很明显所以攻略只会写到这个区域有多少车辆，不会详细描述位置，稍微有点难找箱子会有文字解说。

如果玩家在下一个存储点门前发现现在存储点还差一些东西，但是因为种种原因不会再回到之前经过的地方，最好的方法是自杀，你会自动在这个存储点最开始的地方复活。

注意汽车多的地方尽量使用近身攻击，如果将汽车打爆，后备箱里面的东西就不能拿到。

第 1 关
The Begining

Checkpoint 1	
车	7
箱子	3
装甲	1

存档点 2 之前的门口左右两侧，各有一个小箱。

Checkpoint 2	
车	8
箱子	4
装甲	1

在存档点 3 的大门口往下走会有一些车，一个大装备箱子，一个小箱子。

Checkpoint 3	
车	12
箱子	2
装甲	1

最后被关在一个区域清理僵尸才能通关，此区域有 3 辆车，在右上角只有一个小箱子。在进这个区域之前可以盘算一下之前有没有落下什么收集品。

第 2 关
Downtown

Checkpoint 1	
车	14
箱子	4
装甲	0

存档点 2 门口，大胖子怪出现的地方，栅栏和墙壁夹角有一个小箱，位置比较隐蔽。

Checkpoint 2	
车	8
箱子	2
装甲	0

出了存档点是一个停车场，中间的小房子有一个蓝色小箱，因为视角原因很难看清。

过桥后右侧有一小块区域，需要冲次穿过火焰过去，有一个小箱。

Checkpoint 3	
车	0
箱子	3
装甲	0

存档点之后左走，坦克和房子的中间，在屋檐下有一个小箱，视角原因很难看到。

Checkpoint 4	
车	11
箱子	5
装甲	2

注意右侧的墙壁上有个上楼的木板，从木头上去楼有三个小箱和一个装备大箱。

Checkpoint 5	
车	18
箱子	4
装甲	1

第 3 关
Sorrow Park

Checkpoint 1	
车	8
箱子	5
装甲	2

进入关卡之后，在还没进公园之前，贴着左侧走，绿色房子旁边有个装备大箱。

进入公园后，贴右侧走到底，一个蓝色小箱。

Checkpoint 2	
车	0
箱子	1
装甲	1

存档点过后杀完僵尸往上走又会一个大的装备箱子，往下走会封闭后面的道路，里面只有一个蓝色小箱子。

Checkpoint 3	
车	0
箱子	1
装甲	0

刚经过存储点后，右边小口会出现大量僵尸，杀完里面就有一个小箱子。

Checkpoint 4	
车	1
箱子	2
装甲	0

出存档点杀完僵尸，右边一个小箱子，进去前面大门后来到游乐园会关闭后面的道路，在右边橘红色帐篷旁边，有一个蓝色小箱。

Checkpoint 5	
车	0
箱子	1
装甲	0

通过存档点后左转有一个小箱。

Checkpoint 6	
车	3
箱子	0
装甲	0

第 4 关
Grieving Towers

Checkpoint 1	
车	6
箱子	7
装甲	2

出存储点后，杀完僵尸，会在马路上停着一个巴士，从车头绕过去有一个大箱子，之后会有一个跳板，过去之后这个场景就不能再回来，通过跳板后向左走到头，角落有一个小箱，再往下走另外一个角落还有一个小箱，经过栅栏沿着红色货柜车向上走有一个小箱子，红色货柜车头有一个小口，车右边最底下有一个装备箱子。

存档点 2 之前，和存档点门口相反方向向下走到底，有两个普通小箱和一个蓝色小箱。

存储点 2 门口大型运输车的车头和车厢之间有一个小箱。

Checkpoint 2	
车	0
箱子	7
装甲	0

Checkpoint 3	
车	0
箱子	3
装甲	0

开门后向前一直直走到一个雕塑的地方，右转走到头，草地上有两个普通小箱和一个蓝色小箱。

Checkpoint 4	
车	0
箱子	3
装甲	1

上楼后，继续走上了第一个楼梯后，楼梯正对着的方向，穿过火焰，里面有一个小箱子。

过桥后，贴着栅栏走，会发现一个向下的楼梯，里面会有一个小箱子。

继续向上走会有一个大装备箱子和小箱子，都很明显。

第 5 关
Edge of City

Checkpoint 1	
车	7
箱子	1
装甲	1

一直走，经过一个小门之后，右下边和右上边分别是小箱子和装备箱子。

Checkpoint 2	
车	15
箱子	3
装甲	0

注意本小关车辆很多不要轻易开枪

一出存储点，右边一个小箱子很明显，左边巴士左边有一个小箱子，很暗视角也不好很难发现。

存储点 3 门口一堆车旁边有一个小箱子别忘了。

Checkpoint 3	
车	7
箱子	1
装甲	2

唐人街 2 边是各种收集品，都很明显别忘了，过关前横在马路上的列车右边有一个装备箱子。

第 6 关
Marrow Hospital

Checkpoint 1	
车	6
箱子	1
Armor	1

关卡开始时候往回走到头，有一个装备大箱。

开始后往前走右上方的角落有一个小箱。

Checkpoint 2	
车	0
箱子	8
装甲	0

在有楼上掉僵尸的地方左侧有一个小箱子，拿完会出士兵。

继续往前走左转死路有一个小箱子

穿过铁门之后，在灯熄灭的地方上面有一个小箱子。

继续往前走再经过跳板的地方下面有一个小箱子。

经过跳板之后一片漆黑的地方一共有 4 个小箱子，最后一个在存储点旁边。

Checkpoint 3	
车	10
箱子	3
装甲	0

在等待升降梯的地方，左上方有一个小箱子。

Checkpoint 4	
车	0
箱子	5
装甲	2

存档点出来左转有一个小箱子。

在经过跳板前，有一个栅栏门里面有 2 个小箱子和一个装备大箱子。

过天桥清光僵尸，左下角有一个蓝色小箱子。

通关点边上有一个大装备箱子，需要冲刺过去。

第 7 关
Graveyard

Checkpoint 1	
车	7
箱子	4
装甲	1

上来不要直接往前走，存储点1后面右侧有一个装备箱子，向下尽头货车里有一个小箱子。

过存储点后直走，右侧有一个铁门里面有3个小箱子。

Checkpoint 2	
车	0
箱子	4
装甲	1

进入墓地，场景比较大，第一片区域右下角有一个小箱子，左上角墙壁打破里面一个装备箱子。

继续往前走上方墓碑有一个小箱子，小箱子正对的方向，向下走雾很大的地方有2个小箱子，拿完之后，又出现很多僵尸。

Checkpoint 3	
车	0
箱子	6
装甲	1

这个区域都很好找，在经过跳板前有2个小箱子放在一块很明显。

炸过墙之后下边，右边，左上边，各有收集品。

第8关
Trainyard

Checkpoint 1	
车	5
箱子	1
装甲	1

Checkpoint 2	
车	0
箱子	2
装甲	1

出存档点后向右绕过列车，在两列火车中间有一个小箱。

开动制动后，一列火车被撞倒，从火车的间隙过去有一个装备大箱。

继续往前走会看到一个蓝色小箱子。

Checkpoint 3	
车	5
箱子	5
装甲	1

出存储点左边，一个小箱子。

绿色铁门旁边有一个大坑，顺着墙过去有2个小箱子。

Checkpoint 4	
车	0
箱子	2
装甲	0

第9关
Harbor Docks

Checkpoint 1	
车	9
箱子	4
装甲	1

紧贴着存储点1门就一个小箱子。

沿着右侧靠海的栅栏走，舢板上有一个小箱子。

注意此小关要想收集全，要经过左上角的跳板，右边的栅栏不用开启了，要是从右边跳板走会直接跳过一个区域，会错过几辆车和收集品。

Checkpoint 2	
车	9
箱子	5
装甲	4

在传送带之前，左边有一艘蓝色的船，船上的尽头有一个装备大箱。

在传送带左侧，会有一个小口，往回走有一个装备箱子。

通过传送带后，一片开阔区域，下面有1个小箱子和装备箱子，注意此出有全部的9俩车不要打爆，在过桥的地方看见上边有几个油桶炸掉，里面有1个装备箱子2个小箱子。

存储点前有几个油桶还是炸掉有一个蓝色小箱子。

Checkpoint 3	
车	4
箱子	2
装甲	0

下桥右下方有一个小箱子，再往右边走小屋子旁边有一个小箱子。

Checkpoint 4	
车	0
箱子	2
装甲	1

存储点右边2两货车中间一个大箱子，大箱子平行的位置往左走，会看到下面有2个小箱子。

第10关
Highway To Hell

Checkpoint 1	
车	3
箱子	0
装甲	2

从跳板过去后，红色巴士旁边有一个装备大箱。

看到星尘HD的广告牌之后向前走左手就是一个装备大箱。

Checkpoint 2	
车	3
箱子	0
装甲	1

出存储点右走军用卡车旁边就是一个装备箱子。

Checkpoint 3	
车	1
箱子	1
装甲	2

经过存储点后左手方向有一个死路里面有一个小箱子。

继续往前走，在出现大量消防员从火堆里出来的地方，冲次进去有一个装备大箱子。

下电梯之后往下走，有一个装备大箱子。

Checkpoint 4	
车	8
箱子	6
装甲	1

出存储点右侧有一个小道，里面有3个箱子。

Checkpoint 5	
车	0
箱子	13
装甲	0

出存储点右侧有一个小箱子 ，之后的其他箱子都不难找，而且都是蓝色补给箱子，打高难度的时候因为弹药很缺少，都是必须要吃的。

高难度部分难点讲解





游戏本身并不难，就是随着道路一直往下走，杀僵尸到存储点，反复，直到杀到过关点。但是在高难度下有些地方因僵尸的血量和攻击力的增强而变的很难过去，本攻略主要是讲解第4,7,10这3大关，毕竟这是这10大关中最难最难的部分。

攻略中会列出可以跳过的一些小关卡，首先在低难度熟悉关卡后，只要在高难度下认识道路一直冲次无视僵尸即可。

冲存储点注意事项：在没有碰见僵尸的地方，就慢慢走，当大批僵尸向你冲过来的时候，直接使用冲次，即可不被僵尸攻击到，如果僵尸太多可以扔信号弹引诱僵尸。

第三关第三个存储点到第四个存储点，2个存储点之间的距离相当近，跑两步就过去了

第六关第二个存储点到第三个存储点，前半部分老老实实的杀僵尸，当通过跳板之后，进入一个漆黑的地方，而地方只有几个信号弹发出微微的光，此区域一直往右上方向冲，就可以不杀这里的僵尸，直接进入下一个存储点。

第七关第一个存储点到第二个存储点，其实这2个存储点很近，中途本来就没啥僵尸。

第七关第三个存储点到第四个存储点，上来先放一个地雷，把一上来冲向你的大批丧失灭掉，之后一直冲，在经过跳板之后，再放一个地雷，等后面的敌人被地雷炸死后，把墙炸开，一直往上冲，中途会遇见切割者，高难度下躲远点，小心被一击秒杀。

第八关第一个存储点到第二个存储点，不用管一直向左冲即可

第九关第三个存储点到第四个存储点，2个存储点相当近，只要往左上角的方向冲刺即可。

第九关第四个存储点到通关点，这块区域在坐上船之前本来就有很多敌人，高难度下有点难度，但是如果你信号弹充足，就可以冲过去。上来一直上走，先躲避2个切割者，看到成群僵尸就扔一个信号弹，信号弹不够就扔手雷，当看到发着绿光的开关时，不要犹豫按下r2直接冲上船去，在船的中间安放2个地雷，这样你就不用怕有僵尸跑上船上袭击你，通关点使用重武器虐虐僵尸就过关了。



第 4 关难点

存储点 3 到存储点 4【要想顺利按照此攻略通过，需要前期用足够的钱将初始步枪和地雷升级至满，如果钱不多了至少将手雷，信号弹的携带量升至最大】，出存储点 3 之后仍一个手雷要准，争取一次消灭掉门口的 2 只召唤兽，注意开门要小心，门口有几个士兵会立马冲进来，为了节省手雷地雷信号弹，最好不要现在使用，这时候就需要你遛僵尸了，慢慢杀掉场景内的士兵和拿着公文包的上班族，门左边是大量的士兵，右边是上班族，这需要你一次吸引少量的僵尸慢慢将这些僵尸杀掉。清理掉门口附近的僵尸后，往右上走，雕像附近还有少量僵尸，使用步枪狙击很轻易杀掉，往左边走掉进一个大坑，此时先在地上安放一个地雷，准备按 r2 开启电梯开关，按完开关后场景内会出现大量僵尸。而电梯开关需要按多次，每次出来的僵尸种类不同，一定要先把场景的僵尸清理干净再继续按，在每次按之前都放一个地雷防身，前 2 次的僵尸都是最普通的僵尸没有什么难度，但是当按第 3 次的时候会出现大量胖子，千万要注意胖子在高难度一定要用狙击杀掉，我想玩家不会希望自己在狭小空间中被一群胖子僵尸追赶，建议在按第 3 次的时候将身上仅剩的 2 个地雷在左右边都放上。将胖子们都杀死之后，接下来再按会出现跳跳怪和少量普通僵尸，这时候身上的信号弹手雷就不要吝惜了。坐上电梯之后要注意电梯在中间会停一次，此时会有 6,7 个胖子僵尸掉到电梯上一定要快速狙击杀死。



第 7 关难点

存储点 2 到存储点 3【注意此时的初始步枪，手雷，信号弹，地雷必须升级至满，火箭发射器威力至少升级 2 次以上，携带量至少升级至 10 发】，打开存储点 2 的门，进入墓地，墓地是一个很大的矩形场景，而矩形的对角线就是一条小路，而小路 2 边至少每边都有 3 个召唤兽，先用狙击把在存储点门口可见的僵尸全部杀掉，然后切换至火箭发射器，慢慢往前走，建议先杀左上面的几个召唤兽，一定要紧紧盯着屏幕上方，一旦出现召唤兽的影子走过去就一个火箭弹，当你在攻击第一个召唤兽的时候，你已经被发现了，其他召唤兽就开始召唤丧失，不要管丧尸多少扔几个信号弹或者手雷吸引丧尸，然后直接冲向下一个召唤兽，当将左上边的清理干净的时候稍微打打周围的僵尸，然后往右走，从右上慢慢往右下走继续清理召唤兽，这时候压力就会少点，丧尸的数量也会变少，此区域需要玩家合理配合投掷物来吸引召唤出来的丧尸，而玩家首要先攻击召唤兽将其杀死。接下来就没有什么难度了，将全部召唤兽杀死之后，继续往上走，经过一道小门之后，场景会缩小，墓碑旁边会有一些走动的僵尸，往前走，身后门口会出现胖子，狙击至死，顺着路往右走，路边墓碑旁边会从地上钻出几个僵尸，走到下一个小口上面有一个屋子，直接奔向这个屋子的门口按一个地雷，一会里面会出来一只召唤兽，继续右走将迎头而来的切割者，用火箭弹炸死，向右冲次就达到下一个存储点了。

存储点 4 到通关点【此时初始步枪，手雷，信号弹，地雷，火箭发射器至少升级至满】，此区域是要你杀光所有僵尸，才会给你打开通关的大门，难点在于有 4 个召唤兽被封锁在有墙壁保护的屋子里，而在屋里的召唤兽会无限的召唤，并且也会伴随跳跳兽，切割者，等游戏中所有高等僵尸。首先出存档点的门后，切换成火箭发射器，投掷物切换成信号弹，走左边，因为左边会有 3 个屋子封锁着召唤兽，按着顺序，先用一发火箭弹打破墙壁，然后再来一发干掉召唤兽，在干掉第一个召唤兽，往上走的时候要扔一个信号弹来引诱僵尸，注意用火箭打破墙壁或者杀召唤兽的时候不要离得太近，火箭弹也会对你造成伤害，而且绝对不要吝惜你的信号弹，在干掉这 3 个召唤兽差不多身上的 4 个信号弹至少扔了 3 个 ，快速切换成地雷往右走，在通关的绿门前多安几个地雷，赶紧跑到右边，干掉最后一个召唤兽，然后撤到通关的大门前，如果之前你都撑过去了，这时候算是一个小难点了会有跳跳兽和切割者向你冲过来，千万不要让切割者近身，直接秒杀你，火箭弹赶紧招呼吧，撑过这里，后面就是零星的僵尸，没什么难度了。总结一下如果你在杀 4 个召唤兽的时候就经常死亡，那是因为你的信号弹和地雷没有及时投掷和安置，或者是因为你用火箭弹的时候目标过去近，几次下来火箭弹的爆炸把你的血耗干；如果你杀掉了 4 个召唤兽后经常死亡，那是因为你没有在远距离杀掉切割者等高等级僵尸，让他们近身将你直接秒杀。

第 10 关难点

存储点 5 到通关点【此时初始步枪，手雷，信号弹，地雷，火箭发射器，射锯枪，燃烧瓶，C4 必须升级至满】

我们把存储点 5 到通关点分 3 个区域，每个区域进去后门都会封锁，只有当你清光里面的僵尸才会开启通关下一个区域的门。

区域 1：出存储点后向右走进一个空旷的区域，后面的的门会封锁，先往地上放一个 C4，继续往前走，迎面而来的是大批士兵，而后面也突然会出现大批士兵，此时处于包围状态，这时 C4 正好爆炸，时间正合适把后面的一批清理掉，而前面的不要硬拼，一边往前面冲一边安放地雷，换成射锯枪或者火箭发射器你首要目标是杀召唤兽，杀死第一只召唤兽之后，基本上地雷把士兵都炸死了，之后也就剩下一些被召唤出来的丧失，胖子和 2 只跳跳怪，而跳跳怪直接用火箭发射器杀死，之后跑到传送带的上方，图 1，一会传送带会传送另一只召唤兽，而杀死第二只后跑到传送带的下方，第三只一会就在这里出现，杀死后会开往下一个区域的门。在杀死这 3 只召唤兽的过程中，会有大量僵尸朝你奔来，这时需要你配合信号弹吸引僵尸的注意力，等杀死所有的召唤兽之后，在把场景内的僵尸全部清理掉，最后别忘了场景下面救护车里还有补血药，可以恢复大量的血。

区域 2：【此时射锯枪已经没有多少弹药，火箭发射器至少要有 6 发以上的数量，手雷大概有 2 个，信号弹大概 1 个，地雷全部用完，c4 还有 1 个，燃烧瓶还没用】，建议从右边的门进入这个区域，进入之后，后面的门将会封锁，此时你的前面，左边和右边，会各出现一只切割者，切换成火箭发射器，先杀右边的因为右边不光有切割者还有少量消防员僵尸，顺便一块炸死，之后是前面的，注意此时左边的切割者已经靠近你，在杀这 3 只切割者的时候注意左边货车的尾部千万不要过去，过去的话货车内的胖子僵尸将会涌出，这就是为什么最后才杀左边的切割者。之后场景内会出现大量肉球和大量跳跳兽，一定要在区域的右侧活动，不要从货车的尾部到左边，只要围绕着右边的消防车绕圈就可以慢慢的将僵尸杀死。杀死跳跳兽之后，下一个区域的门将打开，不要着急，此区域将涌现大量士兵，没有办法，如果此时重武器还有弹药上吧，还是围绕着这个消防车，杀死士兵后，还是别着急，大量的消防员将涌现，继续使用之前的方法，遛僵尸，最后杀光此区域的僵尸后，别忘了左侧还有不少蓝色补给箱子，而最右边的门往上走也是大量补给箱子。

区域 3：【这时候火箭发射器，射锯枪等一些威力大的武器已经没有弹药，只能使用初始的步枪和少量从蓝色补给箱子吃来的投掷武器】进入区域 3 之后，后面的门不会关闭，接下来的敌人只有大量的士兵和几个胖子，士兵是成群出现的因为区域 3 道路狭窄，每次你只要引诱一些士兵然后你退到区域 2 向着区域 3 的门开枪，反复即可慢慢消耗区域 3 里面的士兵数量，如果你一次引诱的过多，退守到区域 2 的消防车那里，继续围着消防车杀僵尸，将区域 3 的全部士兵杀死后通关的大门开启，坐上直升飞机逃跑吧。

文 胜负师 美编 木仙

犯罪现场寻找蛛丝马迹 科学分析揭开阴谋玄机

很早叫听成就玩家说“《CSI》系列”是成就神作，只可惜前两作不对应奖杯，直到第三作“致命阴谋”才加入了奖杯，而且这一作还是系列中整体难度最低的，加上本作有港版推出，价格低廉，而且奖杯的数量少质量高，那自然不容错过了。本是纯为奖杯去玩，没想到玩下来觉得还过得去，算得上是纯正的美式文字冒险游戏，对操作技巧没有任何要求，在收集、分析证据的过程中对案情进行抽丝剥茧般的推理，还是满有意思的。游戏对语言有一定要求，不过参看本攻略的话，一切都将迎刃而解。

CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION™ FATAL CONSPIRACY

M Mature Themes

UBISOFT

犯罪现场调查 致命阴谋	Ubisoft	文字冒险
PS3 CSI: FATAL CONSPIRACY		美版
2010年10月26日发售	1人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
26	7	12	6	1	D

铁证如山

刚进入游戏时，玩家可能有种无从下手的感觉。所谓收集证据，并不只是指在犯罪现场找到的那些，进入PDA的证物界面，翻转观察实物证据的过程中可能会有新的发现。另外，目击者、证人、嫌疑人的证言也属于证据的一部分，通常需要问完所有的问题或出示有力证据之后才能推进剧情的发展。在实验室里分析证据是流程中的重头，和审讯部分一样有特殊奖杯，需要多存档，在最简单的第一个案件中全部搞定，后面的案子就方便多了。其他剧情相关奖杯对照攻略步骤可保万无一失，想节省时间的话连按R1键可跳过剧情。

收集证据的工具

在现场搜索以及直接调查证物时，如果有发现，就会以宝箱符号提示，点确定后有时是直接取得证物，但大部分情况下需要使用专业工具才能取得新证据。工具分为四类，选择正确的工具就能收到证据，选错工具会有提示。

采样（COLLECTION）：可采集固体样本、液体样本，当然也包括血样。还有一种情况是直接拍照。

溶剂（FLUIDS）：用得比较少的工具，比如在血液凝固时使用一下，就能够采到血样。

指纹（FINGERPRINTS）：指纹采集工具，必须在指纹附近使用才有效。

浇铸（CASTING）：可在物体的裂痕、切口、印迹上使用，便可制成用于比对的模具。

警局中的各种设施

实验室（Main Lab）

游戏中最重要的场所，各种证物都要在这里进行科学鉴定才能成为有力的证据。实验室分左右两个房间，内有多种器材设备可以利用，以下会对它们进行简要介绍。

DATABASE COMPUTER

实验室左边房间的数据电脑，进入后有三个选项——

FINGERPRINTS：十分常用的指纹分析功能，一种是比对已有的完整指纹和采集到的指纹；还有一种是在采到的指纹上点5个点，然后从资料库中搜索（SEARCH）。两种方法最后都是把部分指纹与完整指纹的四分之一进行比对，重合时说明两者吻合。

MEDICAL DATABASE：医学资料分析，分析医疗器材中的信息，在游戏中很少用到。

COMPUTER ANALYSIS：计算机分析，主要用于电脑或硬盘的数据资料分析。

AUDIO/VIDEO

左边房间数据电脑左侧的视频音频分析仪，内有两个选项——

AUDIO：音频发析，用于播放音频，尽管有对比波形的设定，但在游戏中一次都用不上。

VIDEO PLAYBACK：视频播放，简单纯粹的功能。

SUBSTANCE ANALYSIS

右边房间的物质分析电脑有两个选项——

CHEMICAL：化学分析，可进行两种物质样本的比较，但大部分情况下是选SEARCH进行搜索，电脑会给出最多8种结果，选其中的几项让两者的灰线条全部对上就算分析成功了。

DNA：两个DNA样本的比对，需要重新排列顺序，完全一样时代表DNA吻合。

MICROSCOPE

右边房间里侧的显微镜，有三个选项——

MICROSCOPE：有10倍、60倍、200倍放大功能的显微镜，放大物体后可进行两件证据之间的对比。

DOCUMENT ANALYSIS：文件分析，调节光谱来使隐藏的文字显现出来，游戏中只会用到一次。

MACROSCOPIC COMPARISON：对一些肉眼可见的物品进行直观比较，比如鞋子与鞋印等。

EVIDENCE TABLE

位于右边房间的工作台，主要用于拼接损坏的证物，有时也会用于比对证物，但总体来说用到的次数不多。

Brass 的办公室（Brass's Office）

上司Brass的办公室，对他可以提各种请求，如颁发搜查令、审问某一个嫌疑人、提供相关资料等，但Brass有时也要玩家汇报自己的发现或出示证据后才会答应请求。

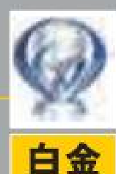
停尸房（Morgue）

由阅尸无数的Robbins博士把守，可以在他那里询问死者的各种情况，也可以在尸体上寻找线索。

审讯室（Interrogation Room）

抓到嫌疑人后在此处对其进行讯问，嫌疑人说谎或隐瞒实情时，可出示证据进行反驳。

奖杯说明

Completist 白金

取得条件：获得除此之外的所有奖杯




Flash Baked 银杯

取得条件：解决第1个案件




Planting Evidence 银杯

取得条件：解决第2个案件



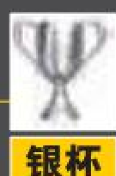

Tapped Out 银杯

取得条件：解决第3个案件




All Washed Up 银杯

取得条件：解决第4个案件

Boss Fight 银杯

取得条件：解决第5个案件




Fool Me Once 铜杯

取得条件：完成一个案件时Cunning在65%以上




Can't Get Fooled Again 银杯

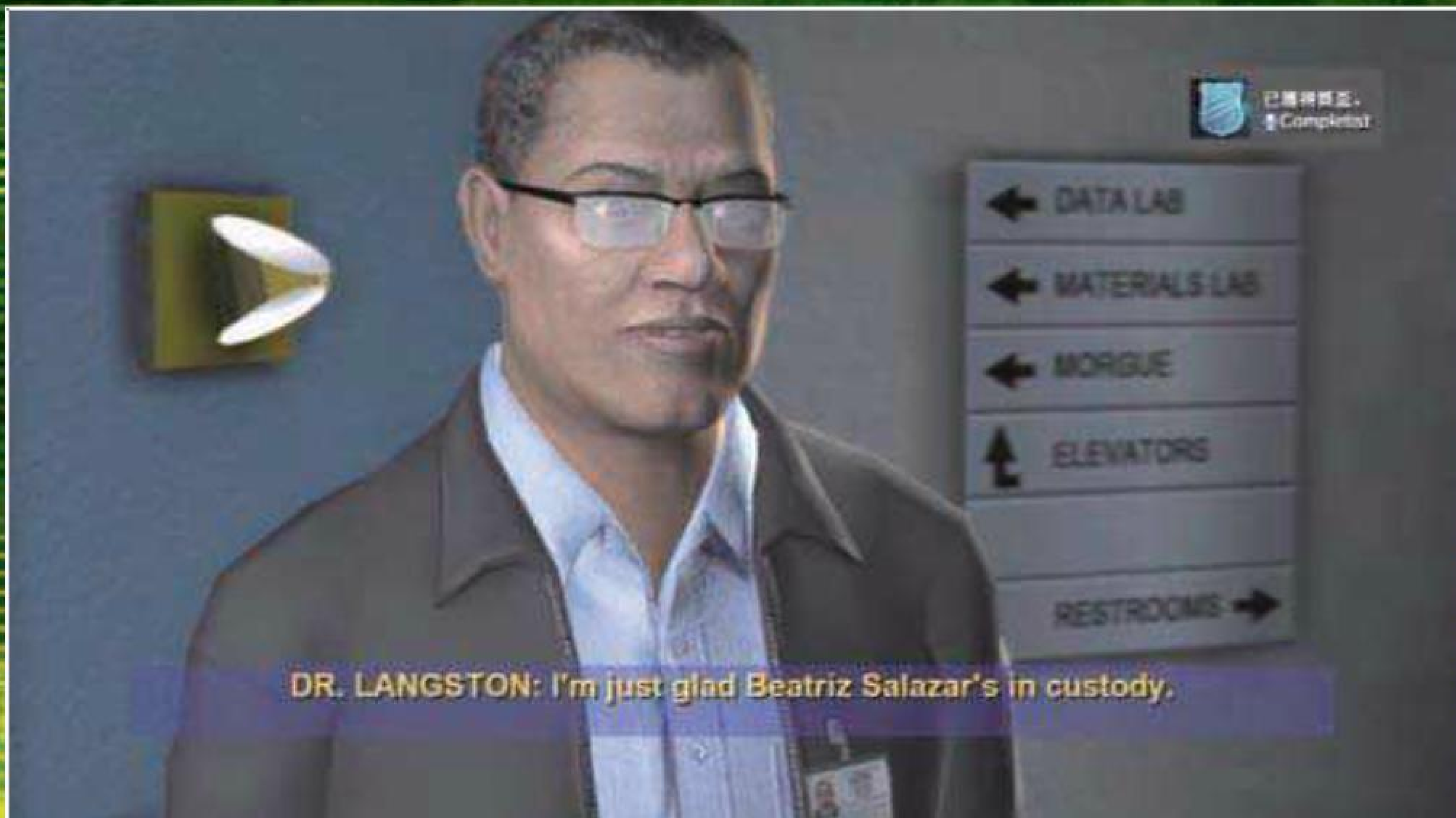
取得条件：完成一个案件时Cunning在90%以上

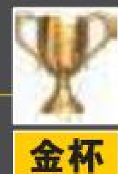



Human Polygraph 金杯

取得条件：完成一个案件时Cunning达到100%

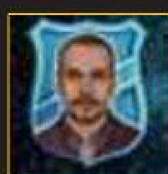
奖杯说明：Cunning是指在审问和向上司出示证据时的正确率，一次都不选错，过关时以上三个奖杯就能一口气跳出。可参考第1个案件的攻略按步骤来达成。多存档，在PDA统计里确认Cunning保持在100%，出错了就读档。



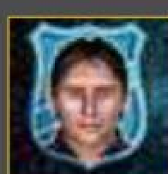
CSI: Fatal Conspiracy 金杯

取得条件：完成全部5个案件（游戏通关）



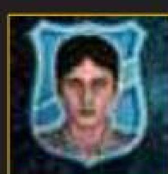

Not Up To Code 银杯

取得条件：向Pete Baxa出示石棉样本



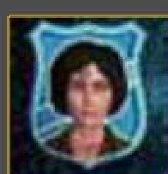

Scavenger Hunt 银杯

取得条件：找到第2个案件中所有的证据



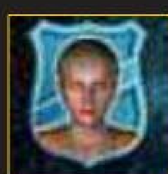

A Tough Job 银杯

取得条件：鉴别来自John Barrett房间衣服中的两种DNA样本



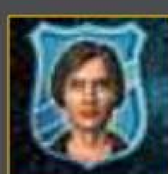

Sunday, Sunday, Sunday! 金杯

取得条件：注意到Jayne Barrett安全档案中的矛盾




He Said, She Said 银杯

取得条件：询问Will Rice关于Veronica的真相




Smoke the Hive 金杯

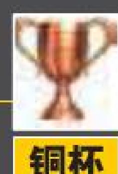
取得条件：找到足够的证据摧毁Beatriz Salazar的毒品帝国

奖杯说明：以上2金4银相当于剧情奖杯，只要对照攻略进行游戏，就不会遗漏。比较容易漏掉的是"Smoke the Hive"，在最后抓到Beatriz Salazar时，要先回实验室分析硬盘，再回来与之对话，直到了结案结，少了分析硬盘这一步是不行的。



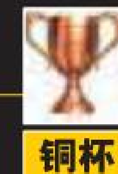

Reading is Fun 铜杯

取得条件：打开案件档案（Case File）

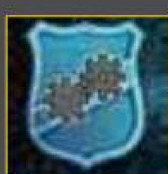
I Like to Watch 铜杯

取得条件：在案件档案中任意看一段剧情动画

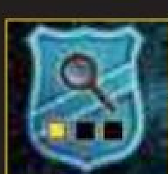
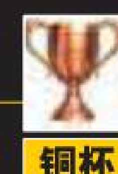
Thanks For Playing 铜杯

取得条件：观看游戏开场



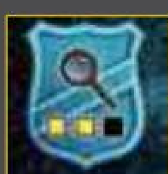
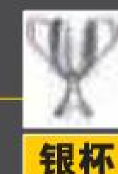

Under the Hood 铜杯

取得条件：打开Options菜单

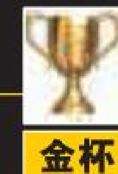
Test Tube Washer 铜杯

取得条件：完成任意案件时SKILL在65%以上

Research Grant 银杯

取得条件：完成任意案件时SKILL在90%以上

Technically Perfect 金杯

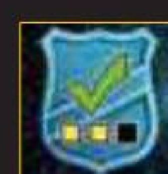
取得条件：完成任意案件时SKILL达到100%

奖杯说明：SKILL是指在进行证物分析、鉴定、比对时的操作成功率，要达到100%的话需要一次选对，不能有失误。比起另外两项数据的100%，SKILL失误的可能性比较大，所以每次操作前最好能够存档，一旦不是100%了就读档重来。参照第一个案件的攻略来完成，之后的案件失误也无所谓了。



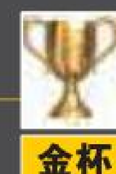

Thorough Enough, Darn It 铜杯

取得条件：完成任意案件时THOROUGHNESS在65%以上




Close Counts After All 银杯

取得条件：完成任意案件时THOROUGHNESS在90%以上

No Stone Unturned 金杯

取得条件：完成任意案件时THOROUGHNESS在100%以上

奖杯说明：THOROUGHNESS是指案件中的证据完成度，要达到100%的话不光是要取得各种证物，还要与所有相关人员对话，一些没有证物的产所也要至少查看一次。可按照第一个案件的攻略来完成，这样后面的案件不是100%也无所谓了。

完全攻略

CASE 1: Flash Baked

1. 与场景右边的男人对话，取得名片，打开 PDA 进入证物界面，查看名片采取上面的指纹。

2. 现场证据一共 7 件，在厨房的微波炉里；厨房天花板的缺口里；厨房左侧墙壁上的样本；由厨房左边的门进入，在里侧的墙上有样本；在此场景左下方被切断的煤气管处使用浇铸工具；最外侧场景左前方的墙上有样本；在右边浴缸下方有个洞的混凝土上面使用浇铸工具；最后查看左侧浴缸，找到死者尸体。

3. 场景自动转至停尸房，查看尸体，并把尸体头部右侧的盘子也看一下。

4. 前往实验室，把所有的地方都扫一遍，包括电梯、工作台、贴照片的黑板等。

5. 手动存档后用右边房间的电脑分析五份样本，第一份选 1、5、6；第二份选 1、5、6；第三份选 1、3；第四份选 1、2、3；第五份选 2、4。注意！一定要一次选对，在 CASE FILE 里确认自己的 SKILL 保持 100%，失败了就读档重来。

6. 收到 Robbins 的短信后前往停尸房与之不停对话，取得死者指纹、NDA。查看尸体手臂上的淤伤并拍照。继续与 Robbins 对话，直到没有新的选项。

7. 前往实验室，用左边房间的电脑搜索指纹；使用右边房间的电脑分析 DNA。

8. 前往理发店与男子对话，看过尸体后自动前往审讯室，讯问完所有可以问的问题，出示第 3 件证物。

9. 前往新地点阁楼抓到可疑分子，之后自动来到审讯室，问完所有问题，出示淤伤照片。

10. 再次前往阁楼寻找证据，对着门口的鞋印采样并拍照片；对着门把手使用浇铸工具；厨房右侧下方的抽屉里找到账本；地上的铁锤；散落的帘子里找到头发；楼上虽然没有证物，但也要查看一下。

11. 前往实验室后存档，分析头发的 DNA；分析鞋印样本时选 2、3、4；用显微镜对比锤子和混凝土上的痕迹；再对比锤子和门把手上的痕迹。

12. 回审讯室问完所有问题，出示门把手痕迹和墙壁痕迹。

13. 前往理发店对话，在地上的垃圾里取得证物，查看新证物，在血迹处提取样本。

14. 前往实验室并存档，比对男子与头发上的 DNA，不能失误！

15. 自动前往 Brass 的办公室，对话后出示证物头发。

16. 和 Brass 一起去理发店搜查，一直往里走，在电脑桌上有三件明显的证物；打开女子左边的抽屉取得证物；进入储藏室，在左侧地上取得一双鞋子；在架子上层取得化学品

ACETONE；在右侧架子中间的工具箱里找到一把剪刀；在工具箱右边的把手上采到指纹（很容易漏掉）；在右侧角落找到一把锤子，证据100%达成！

17. 在证物界面调查鞋子，在鞋子前端采集样本；在左边鞋子上方采集指纹；在刚刚拿到的锤子上也能采到指纹。

18. 前往实验室，用显微镜对比新锤子与混凝土上的痕迹；再比对新锤子与门把手上的痕迹；比对鞋子和脚印；比对煤气管上的痕迹与剪刀。

19. 存档后使用记算机分析第七件物品时选2、3、4；第八件选1、5、7、8，第九件选2、3、4。

20. 去实验室左边房间用电脑分析硬盘；用男子的指纹比对鞋子和工具箱上的指纹；受害者的指纹比对锤子上的指纹。

21. 自动到达审讯室，问完所有问题，出示账本。

22. 在理发店开启录像机后案件结束，奖杯连着往外蹦！



CASE 2: Planting Evidence

1. 与右边的男子Kunchai对话。

2. 收集证物安全帽，给花坛里的脚印拍照，再向上看一下阳台。

3. 开PDA选择前往阳台，在栏杆上采血迹和指纹，在梯子下面找到220V电线，调查电线在插座上采下指纹。

4. 去停尸房与Robbins对话可自动获得死者指纹卡、血样、衣物、遗书，之后给死者的脖子拍两张照，在遗书右上位置采到指纹。

5. 前往实验室进行DNA比对，死者的血与栏杆上的血样吻合；用显微镜比对电线与死者脖子上的勒痕发现吻合；指纹比对，死者指纹与栏杆及电线上的指纹吻合；查找遗书上的指纹（选5个点的那种），发现它属于一个就Lynch的男子。

6. 在Brass的办公室出示遗书上的指纹获取搜查令。

7. 前往阳台处，原先关闭的铁门可以打开，那里是Lynch的办公室，与之对话取得他的鞋印。

8. 搜查办公室取下电脑硬盘，键盘上有血迹，键盘右上方有指纹。

9. 去发现死者的地点取得Kunchai的指纹和鞋印。

10. 去实验室分析硬盘；比对键盘上的血迹与死者的DNA吻合；查找键盘上的指纹，发现属于Lynch；比对Kunchai的鞋印与现场的鞋印照片。

11. 前往Brass处出示键盘证据。

12. 审问Lynch时出示电脑硬盘，问完所有问题。

13. 再次前往凶案现场，在花坛左前位置取得一株植物，调查植物根部取得褐色物质。

14. 在实验室对褐色物质进行分析，选2、5、6、8。

15. 去Brass的办公室取得购买过此物质的人员名单。

16. 自动前往审讯室，向Todd Stuart问完所有问题，取得其DNA，但不要出示证据。

17. 当Stuart把脚放在桌上时，给他的鞋子拍照。

18. 去实验室对比Stuart和现场的鞋印发现吻合。

19. 在审讯室问Stuart第一个问题，出示鞋印，了解到新情况。

20. 再次前往Lynch的办公室，在右侧地毯下面发现保险箱，在里面找到了纤维、一些钱和笔记本电脑。

21. 去实验室分析纤维，选2、3、7、8，然后分析笔记本电脑里的数据。

22. 去Brass的办公室出示笔记本电脑数据，取得搜查令。

23. 前往Kunchai的办公室搜查，在远端墙角的工具袋里发现通管道器一个，观察通管道器后拍照，并找到一根纤维。

24. 去实验室用显微镜对比通管道器和死者脖子上的伤痕发现吻合；比对通管道器上的纤维和保险箱里的纤维发现吻合。

25. 去Brass的办公室要求逮捕Kunchai，并出示通管道器。

26. 审讯Kunchai时先后出示通管道器和笔记本电脑，提问中可以取得其手套和DNA。

27. 调查手套，在血迹处采样，手套里面还能找到织物样本。

28. 去实验室比对手套上的血迹与死者DNA吻合；对比手套中的样本与Stuart的DNA吻合。

29. 去Brass的办公室要求逮捕Stuart并出现手套中的样本。

30. 审讯Stuart时，第一个问题后出示手套中的样本；第二个问题后出示保险箱里找到的纤维；第三个问题后出示手套上的血迹。

31. 铁证如山，案件终了！

CASE 3: Tapped Out

1. 讯问护士Liu小姐所有的问题。

2. 在病房地下给泥鞋印拍照，取得桌上损坏的调节器，采集吊针处吗啡袋子上的指纹；

3. 去外面房间与Jayne Barrett对话，问完所有问题。

4. 在这个房间给泥鞋印拍照，并在雕像前额处使用浇铸工具。

5. 上楼后四处看看，但没有发现新的证据。

6. 前往实验室，搜索吗啡袋上的指纹，发现是Jayne Barrett的；对比两个房间里发现的泥鞋印发现吻合；在证据桌上拼出调节器上的字母（D2D2E112）；分析调节器上的金属碎片，选择3、5、6、7；在显微镜下对比金属碎片和雕像额头的痕迹。

7. 去Brass的办公室，出示吗啡袋子上的指纹后，自动前往审讯室。

8. 讯问Jayne Barrett所有问题，出示两次吗啡袋上的指纹，之后自动取得Jayne Barrett的资料和汽车制动阀照片。

9. 前往停尸房与Robbins对话问完所有问题，取得死者指纹，在死者的手背上找到一块指甲碎片。

10. 去实验室分析尸体上找到的碎片，选1、4、5、7；在显微镜处选第二项分析Jayne Barrett的资料。

11. 去Brass的办公室，出示死者身上找到的碎片后，自动来到审讯。

12. 讯问刘护士所有的问题，并出示指甲碎片。

13. 前往新场所码头，在右手边收集润滑油样本；用浇铸工具取得John Barrett的鞋印；讯问John Barrett所有的问题。

14. 去实验室，分析润滑油，选1、3、6、7；对比John Barrett的鞋印和罪案现场的鞋印发现吻合。

15. 去Brass的办公室，出示John Barrett的鞋印。

16. 返回实验室，自动取得安布罗斯雕像和死者的DNA；查看雕像在底部取得DNA，与死者的DNA比对发现吻合。

17. 剧情过后前往新场景John Barrett的卧室，取得衣橱里的鞋子、床上的紫色内裤、化妆桌下方垃圾筒里的指甲碎片；在内裤上采集两次DNA，在指甲碎片上采集DNA。

18. 前往实验室，测试内裤上的女性DNA，选第4个发现与刘护士吻合；测试内裤上的男性DNA，选第4个发现与John Barrett的吻合；比对指甲碎片与内裤上的女性DNA发现吻合；用物质分析比对尸体身上的碎片和新发现的指甲碎片，二者吻合；用10倍显微镜比对两块指甲碎片；比对John Barrett的鞋子与两个泥鞋印，发现吻合。

19. 去Brass的办公室，出示刘护士在内裤上的DNA后，自动前往审讯室。

20. 问刘护士所有问题，顺着问时先出示指甲上的DNA，再出示内裤上的DNA

21. 前往码头，在快艇上找到一个指套。

22. 去凶案现场与John Barrett对话。

23. 去实验室再分析一次调整器的医学资料，会自动前往Brass的办公室。

24. 前往凶案现场讯问John Barrett所有问题，自动取得快艇钥匙。

25. 去码头，在快艇里找到一双泥鞋，调查鞋子，可以找到一根头发。

26. 去实验试，测试头发的DNA，选第一个，比对后发现是Jayne Barrett的；对比泥鞋与现场的鞋印。

27. 前往Brass的办公室，出示泥鞋上的头发，之后自动来到审讯室。

28. 讯问Jayne Barrett时出示泥鞋上的头发，自动获得Jayne Barrett的手机。观察手机，在上面取得润滑油样本。

29. 去实验室，对比码头的润滑油和手机上的润滑油样本，发现是同种物质。

30. 前往Brass的办公室，出示润滑油样本。

31. 前往码头，在右侧地面用探测器发现锤子和扳手，调查锤子柄，采得指纹，锤子顶部有金属碎片。

32. 前往实验室，对比调节器上的碎片与锤子上的碎片，发现吻合；搜索锤子上的指纹，发现是Jayne Barrett的。

33. 去审讯室，向Jayne Barrett出示锤子上的指纹，案件解决。

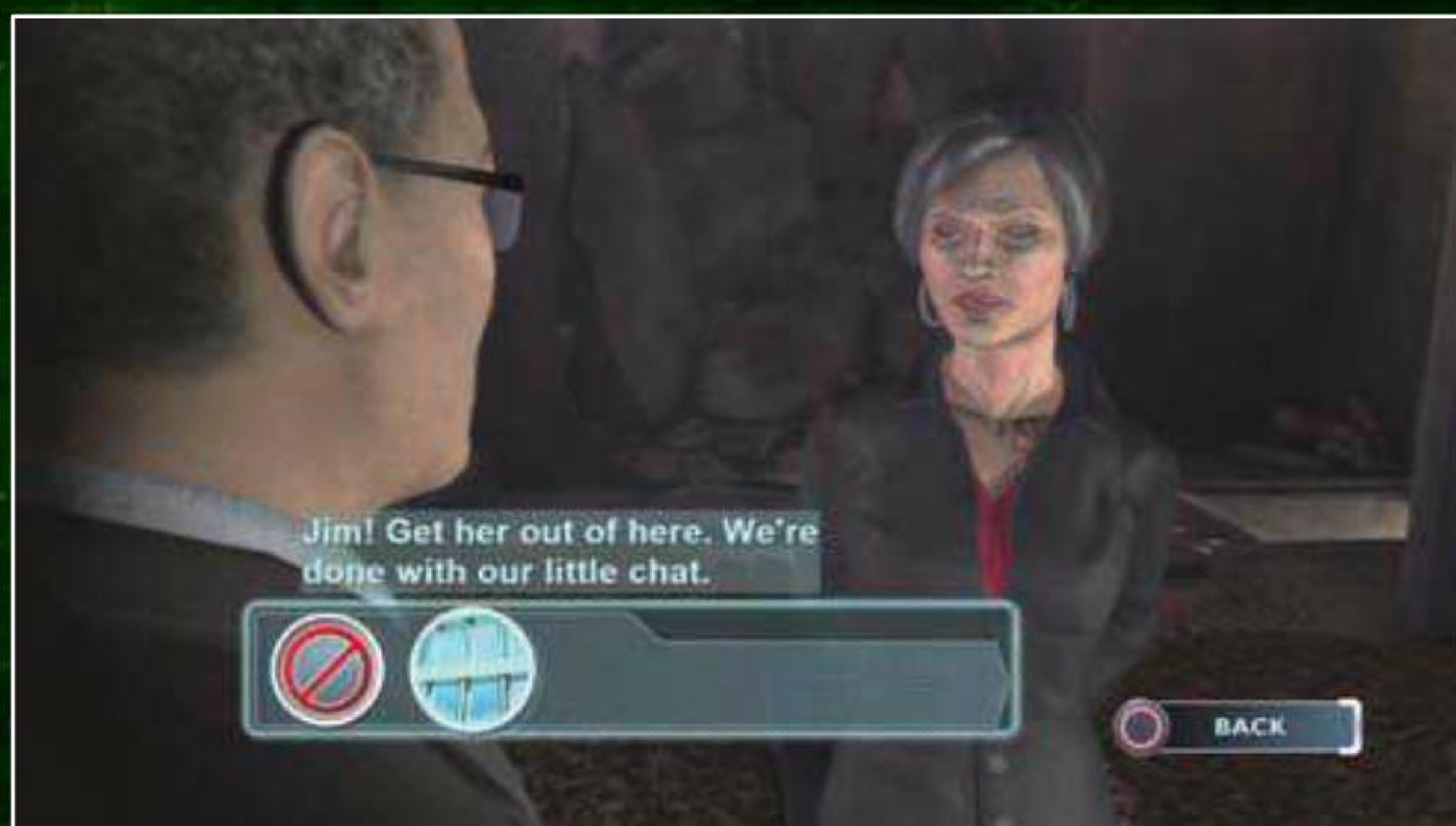


CASE 4: All Washed Up

1. 和右边的女子 Veronica Carver 对话，问完所有问题。
2. 查看女子头顶的监控器；由车左边开门进入，在损坏的 GPS 支架上采得指纹；视角再推右可在副架驶的位置上找到针筒和座位下的 GPS；观察死者尸体，在右肘处找到一个针眼。
3. 去实验室，分析针筒里的物质，选 2、5、6、8；搜索 GPS 支架上的指纹，属于 Manuel Molinez。
4. 去停尸房与 Robbins 对话，自动取得死者的 DNA、指纹和指甲里的皮肤样本，问过所有问题后自动前往凶案现场洗车厂。
5. 在左侧的洗车刷上找到一根纤维；在垃圾箱上面的杯子上提取 DNA。
6. 去实验室，自动取得洗车厂店员的衣服纤维；对比针筒上的指纹与死者的指纹发现吻合；对比杯子上的 DNA 与 Veronica Carver 的 DNA 吻合；用 10 倍显微镜对比洗车刷上的纤维和衣服纤维。
7. 前往局内车库房，自动取得监控录像；在驾驶座的枕头部有个破洞，在那里提取一些残留物；在驾驶座上找到一小包毒品，在毒品袋子上可以采到指纹。
8. 前往实验室，搜索毒品袋子上的指纹，属于名叫 Guillermo Rice 的男子；播放监控 DVD；分析驾驶座上的残留物，选 2、5、6、8；分析毒品，选 1、4、5、6。
9. 去停尸房与 Robbins 对话，问完所有问题。
10. 去 Brass 的办公室，出示毒品袋上的指纹，自动来到审讯室。
11. 问 Will Rice 所有问题，取得 Will 的毛衣纤维和 DNA 样本。
12. 去实验室，用 200 倍显微镜对比洗车刷上发现的纤维和毛衣上的纤维发现吻合。
13. 前往 Will 的公寓，在客厅茶几上取得手机；在电视柜上的一本书里找到一张剪报；在里侧卧室的枕头上找到一根头发；在洗具下面的柜子里找到一瓶药；调查剪报左侧中间和右上方各有一枚指纹；药瓶上面也能采到指纹。
14. 要回实验室时 Manuel Molinez 突然出现，之后自动前往审讯室。
15. 在审讯室问过 Manuel Molinez 所有问题。
16. 在实验室自动取得安布罗斯雕像，在雕像底座上采到样本；分析此样本时选择 2、4、6、8，之后会自动前往 Brass 的办公室。

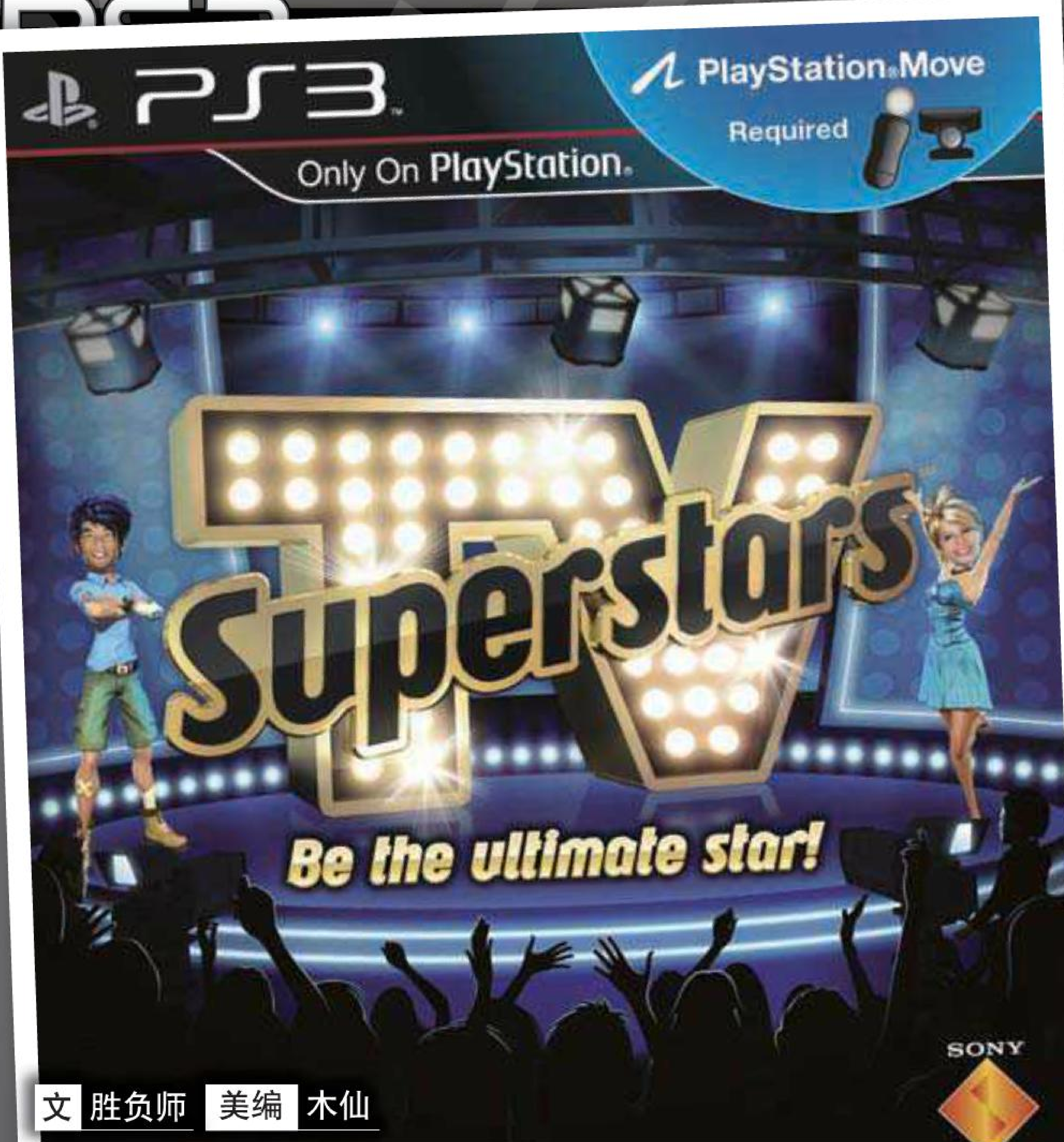


17. 返回实验室，搜索指纹，药瓶上的指纹和剪报上的第二个指纹都属于 Will；对比死者与剪报上的第一个指纹，发现吻合；视频音频分析机上播放手机里的录音；分析药瓶里的物质，选 1、2、3、7；对比死者的 DNA 与枕头上头发的 DNA 发现吻合。
18. 前往 Brass 的办公室要求再次审问 Will Rice。
19. 审问时第一次出示药子上的指纹，第二次出示剪报上的指纹。
20. 返回 Brass 的办公室，要求提审 Veronica Carver，证据是毛衣上的纤维。
21. 审问时第一次出示电话录音；第二次出示死者指甲里的 DNA。
22. 自动到达 Manny Molinez 的房车处，在右边的沙发上找到一部手机；进屋后讯问 Manny 所有的问题。
23. 前往 Brass 的办公室，选第三项并出示手机，之后提审 Veronica，讯问时出示手机。
24. 来到 Will 的公寓，右边有道门，进去是 Veronica 的房间，在床上找到死者的耳环；在桌上找到一根电源线；耳环上有一根纤维；而电源线上可以采到指纹。
25. 前往实验室，搜索电源线上的指纹，发现是 Manny 的。
26. 再次审问 Veronica，出示死者的耳环，并问完所有问题。
27. 去 Brass 的办公室，改而讯问 Will，出示手机，问完所有问题。
28. 去 Manny 的房车，问过 Manny 所有的问题。
29. 前往 Brass 的办公室，选第三项，并出示电源线。
30. 返回 Manny 的房车，在桌子上找到一部手提电脑；在坐便器下面找到一只手套。
31. 前往试验室，分析电脑数据后自动取得 Beatriz Salazar 的 DNA；对比 Will 的 DNA 与 Beatriz Salazar 的 DNA 前半段吻合，两人是母子关系。
32. 自动来到审讯室，向 Will 问过所有问题。
33. 到 Brass 的办公室要求讯问 Veronica，问完所有问题。
34. 前往试验室，用 200 倍显微镜对比耳环上找到的纤维和手套。
35. 去 Brass 的办公室选第四项，出示证据手套。
36. 自动来到审讯室，问 Manny 所有问题，出示耳环上的纤维。
37. 自动来到停尸房，取得死者指甲中找到的 DNA 样本。
38. 去实验室对比死者指甲中的 DNA 和 Beatriz Salazar 的 DNA，案件终了。



CASE 5: Boss Fight

1. 与警卫 Timothy Lipp 对话，问完所有问题。
2. 在现场找证据，取得沾了警卫血样的手帕；右边桌上有一台损坏的数字记录器；牢门附近有凶器——一把手枪；牢门附近找到黄色粉末。在手帕上采集警卫的血样；在手枪上采取血样，还能够在沾血的位置找到一小块碎片。
3. 前往实验室，自动取得手枪子弹；分析黄色粉末，选 4、6、7、8；对比手枪上的 DNA 和警卫的 DNA，发现吻合；把数字记录器拼好。
4. 前往停尸房与教授对话，问完所有问题后自动取得死者体内的两颗子弹、死者的 DNA、死者脸上的唾液。
5. 去实验室，搜索死者脸上唾液的 DNA，选第二个，发现与 Beatriz Salazar 的 DNA 吻合；分别对比手枪里子弹与死者身上的两颗子弹，发现吻合。
6. 前往 Brass 的办公室，出示数字记录器后自动到达审讯室。
7. 向警卫讯问所有问题，先出示唾液样本，再出示手枪上的碎片。问完之后，给他后脑上的伤痕拍照。
8. 返回实验室，在工作台上对比手枪与警卫后脑的伤痕形态，发现吻合。
9. 去审讯室问警卫问题，出示他的伤痕照片，问完后自动来到实验室。
10. 在实验室自动取得警卫的手机，对手机进行音频分析；将有背景音的地方多听一遍。
11. 前往新场所，Gleason 家族的仓库，在左边下面的绿盒子里找到一个文件夹；左边上面的绿盒子里有一双鞋子；右边的纸盒里可以取得一张全家福照片。在鞋子上可以找到植物残留物。
12. 去实验室，分析值物残留物，选 1、2、5、7；用显微镜的第二项对文件夹中的纸进行分析。
13. 去 Brass 的办公室与之对话后自动到达审讯室，向警卫问过所有问题。
14. 自动来到第二起凶案的现场，对着推车边上的钢印使用浇铸工具；采集推车上的可疑物质；采集死者身上的 DNA。
15. 来到实验室，Robbins 博士跑到这边来了，问过所有问题后，分析推车上的物质，选 1、3、7、8。
16. 到 Brass 的办公室问过所有问题。
17. 前往局内车库，在汽车方向盘上采到指纹；在车后侧发现刮痕；在后备箱里发现血迹，溶解后采样。
18. 回到实验室，搜索方向盘上的指纹，属于名叫 Manuel Gamos 的男子；对比车子里发现的 DNA 与第二死者的 DNA，吻合。
19. 自动前往停尸房，问过 Robbins 所有问题，盘子里放着死者的胃，对其中的物质就行采样。
20. 返回实验室，分析死者胃中的物质，选 1、2、6、7；自动取得两种 DNA，进行对比后发现吻合。
21. 去 Brass 的办公室告知自己的发现。
22. 自动来到 Beatriz Salazar 的藏身之所，在左前方的地上找到一块硬盘；在地上发现脚印，用溶剂使脚印更清晰，随着脚印找到一个密码门，用指纹工具后再调查 Beatriz Salazar 的档案，就能找到密码，自动打开密码门，抓到 Beatriz。
23. 先不要问 Beatriz 问题，去实验室分析硬盘，关系到一个奖杯。
24. 回 Beatriz 的藏所之处，问完 Beatriz 所有问题，最后选择“Jim! get her out of here.”即可。
25. 案件完结，游戏通关，白金到手！



文 胜负师 美编 木仙

电视超级明星	SCE	动作
PS3 TV SUPERSTAR		港版
2010年10月27日发售	1～4人	298港币
必须使用PS MOVE		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	26	铜杯	7	银杯	12	金杯	6	白金	1	奖杯难度	D

明星速成班

本作是目前MOVE游戏中白金难度最低的作品，白金所需时间在6到8小时之间，也没《派对总对员》刺气球那样的纠结奖杯，技术要求低，但一定要有两个动态控制器（以下简称“MOVE棒”）才行。最速白金的流程是这样的，游戏一开始新建8个角色，由一人包办就行了，之后以2对2完成两场比赛，需要一方连赢两场，2对1完成一场比赛；再以两人坐两个沙发、三人坐三个沙发、四人坐四个沙发完成三场个人赛。之后以固定的两个角色组队，把所有的表演秀刷到奖杯所需的分数。过程中可以一天一天地调系统时间，把天数相关的奖杯都拿了。各烹饪项目的50个金牌放到最后阶段集中刷，刷完之后应该还剩“优秀团队”这一个奖杯，只需要纯耗时间就能取得该奖杯，并将白金收入囊中。省时的关键点在于基本不进行单人游戏，因为要把尽可能多的游戏时间累计到团队表演当中，这样才能最速白金。




终极TV Superstar（白金）

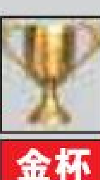
取得条件：获得除此之外的所有奖杯




究极TV Superstar（金杯）

取得条件：等级达到顶尖A级

奖杯说明：升级最高级需要各项表演秀的最好成绩总和大于86000分，难度很低，自己并没有刻意去刷高分，最后的总分也轻松超过了140000，其他与等级相关的奖杯也可以自然取得。

A就是Amazing的A（金杯）

取得条件：等级提升至A级




无比知名（银杯）

取得条件：所有类型的表演秀各完成三次

奖杯说明：完成的次数只计算大项，里面的小项目并不需要都完成三次。




B就是Big Shot的B（银杯）

取得条件：等级提升至B级




迎头痛击（银杯）

取得条件：连续击败另一支队伍两次

奖杯说明：一般来说都是“双手互搏”，所以玩家可以随易控制比赛结果。注意比赛时不要选S.T.A.A.，这个项目不算。




Let's Get Physical：热情奔放（银杯）

取得条件：在Wheel Heroes与Airheads项目获得优秀分数

奖杯说明：要求是在“Let's Get Physical”前两个项目表现出色，但其实只要失误不多就OK了，个人只获得5000多分时奖杯就跳出来了。Wheel Heroes时别被拳头打下来，坚持到时间结束得分一般都不低，体感控制器的晃动用不着太快，以免影响跳跃的输入准确度；Airheads的判定还比较宽松，把角色的姿势角度摆正就行了。




LGP Reloaded：强力漆弹（银杯）

取得条件：10幅画像取得80%以上的分数

奖杯说明：给画像填色是“LGP Reloaded”最后阶段的任务，每次比赛只能画1幅，也就是说至少要玩10次才能取得这个奖杯。由于组队游戏时，画画的时间会变短，而且一个人拿两个MOVE棒也很难一心二用，所以单人游戏时取得80%以上的分数要比双人简单不少。这个奖杯建议和2人、3人、4人的个人赛时来刷，三场个人赛下来就已经是9幅了。




Frockstar：魅力四射（银杯）

取得条件：全部三个地点均获得优秀分数

奖杯说明：巴黎、纽约、东京全部达到7000分以上即可，训练关不包括在内。换装部分一定要记下款式和颜色，在这个环节失分不值得；化妆的判定很宽松，颜色别弄错就行；T台表演部分是得分重头，如果只有一个人，控制双MOVE棒可能难度比较大，如果达不到分数标准，可以选择单人表演。




Big Beat Kitchen：超级主厨（银杯）

取得条件：全部四道料理均获得优秀分数

奖杯说明：基本上只要在限定时间内把料理做完（美式松饼完成两个以上），分数都不会低，总之把分数都刷到7000以上吧。做料理的过程中提示很多，只要熟悉步骤，那完成料理应该不成问题。组队做菜时要注意，有些步骤是指定人去做的，同伴不能帮忙。说唱的部分一开始可能会难倒不少玩家，其实判定依然宽松，游戏只会侦测玩家是否在指令点按方向晃动MOVE棒，在之前就快速来回晃也算正确；歌词有没有念对是无所谓的，按节奏吹口哨或发现其他声响都可以。掌握此方法之后，RAP部分的分数可以轻松拿齐。




DIY RAW：活力DIY（银杯）

取得条件：全部四间公寓获得优秀分数

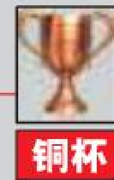
奖杯说明：装修表演同样是要全部刷到7000分以上。只是“DIY RAW”的公寓是不能随便选的，但比随机出现要稍好一些，没有达到优秀分数的公寓出现几率会比较高，可在开始时确认是哪一间，不是自己需要的就果断退出。装修的高分关键在拼图那一步，能够完全拼对的话，可以得到很高的分数，诀窍是先尽快摆上六七块，然后按PS键暂停慢慢看。




STAA：宣传高手（银杯）

取得条件：全部广告获得优秀分数

奖杯说明：全部广告均刷到7000分以上，并不需要是同一个角色达成的，组队时，两个角色有一个达到7000分以上就不用再刷了。广告和T台表演一样，全是QTE，只要多背版，不出现连续的失误，将分数保持在4倍或3倍，那全都达到1万分以上都不在话下。

三重奏（铜杯）

取得条件：三位玩家完成一场竞赛表演秀

奖杯说明：选三个自建角色，每人坐一张沙发开始比赛，项目不能为STAA。




四重奏（铜杯）

取得条件：四位玩家完成一场竞赛表演秀

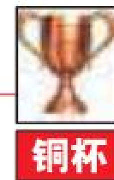
奖杯说明：四个角色坐四张不同的沙发。




寡不敌众（铜杯）

取得条件：一组队伍和一位玩家完成一场竞赛表演秀

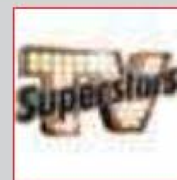
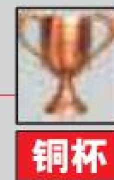
奖杯说明：两个角色坐在一张沙发上，还有一个坐在另一张沙发上。

梦幻队伍（铜杯）

取得条件：一组队伍完成所有表演秀两次

奖杯说明：刷各种奖杯时可自然取得。

竞赛（铜杯）

取得条件：两位玩家完成一场竞赛表演秀

奖杯说明：两个角色坐两张不同的沙发。





2对2



取得条件:两组队伍完成一场竞赛表演秀
奖杯说明:四个角色分两组,坐在两张不同的沙发上。



合群



取得条件:一组队伍完成一场表演秀



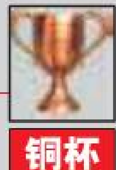
成名60分钟



取得条件:一组队伍游玩一小时



团队合作



取得条件:一组队伍游玩过全部表演秀



致命组合



取得条件:一组队伍游玩三小时
奖杯说明:在完成上面几个特定人数与组合的铜杯之后,就一直以一组队伍挑战其他奖杯。其本上全部刷完时差不多就用了三四个小时,但此奖杯只计入实际游戏时间。



完美搭档



取得条件:一组队伍连续两天进行游戏
奖杯说明:退出游戏后手动调节系统时间再进入,选择常用的两个角色即可。



Let's Get Physical: 飞人王牌



取得条件:穿越 30 个窗户并取得完美评价
奖杯说明:摆对姿势和角度穿过去的话,获得 100% 评价的几率还是很高的,哪怕有时候没有完全对上也不要紧。建议这个奖杯用 2 对 2 形式完成,打两局,都让一个队赢(需要输的那组 Wheel Heroes 不操作就行了),两局下来一般就够 30 个了。



Let's Get Physical: 滚得妙



取得条件:在 Wheel Heroes 获得优秀分数
奖杯说明:单这个部分取得 2000 分即可,要点之前已经说过。



LGP Reloaded: 顶尖射手



取得条件:一场游戏里击中 50 个明星目标
奖杯说明:三小关分别有 15、20、40 个目标,但是不能击中自己和同伴,不然就直接 GAME OVER,所以一定要看准了再射,浪费点时间也无所谓。双打有优势,一人射中自己或同伴时,另一个人还能继续打,相当于有两条命。



LGP Reloaded: 非常艺术



取得条件:于一幅画像获得 90% 以上的分数
奖杯说明:刚才已经说了,画画单打难度低于双打,可在二人、三人、四人的单独比赛中选这一项目来刷,90% 比想像中要容易。



Frockstar: 神采飞扬



取得条件:于巴黎的服装与化妆部分取得优秀分数



Frockstar: 无与伦比



取得条件:于纽约的服装与化妆部分取得优秀分数



Frockstar: 午安东京



取得条件:于东京的服装与化妆部分取得优秀分数
奖杯说明:大概拿两三千分就够了。换装全换对就有比较高的基础分,化妆因为判定不严格,颜色和器具用对分数就不会低到哪里去。



Big Beat Kitchen Time: 嘻哈美味



取得条件:在 RAP 部分获得优秀分数
奖杯说明:RAP 部分的窍门刚才已经说过了,可以按节奏发出任意声响,不必非要把歌词念对。



Big Beat Kitchen Time: 热门松饼



取得条件:获得 50 枚松饼金牌
奖杯说明:做松饼的难度最低,动作熟练的话,一次游戏可以做三个松饼,拿 10 枚以上的金牌,重复玩 5 次即可。



Big Beat Kitchen Time: 天才大厨师



取得条件:获得 50 枚法士达金牌
奖杯说明:法士达可以取得金牌的机会有所减少,一次 7 枚左右,得玩上七八次。



Big Beat Kitchen Time: 辛辣美味



取得条件:获得 50 枚咖喱金牌
奖杯说明:一次只能拿四五个金牌,至少重复 10 次才能拿齐 50 枚。所有的食材和配料处理至 OK 即可,这样可以节省时间,有机会拿到时间奖励的金牌。



Big Beat Kitchen Time: 肉丸无极限



取得条件:获得 50 枚肉丸金牌
奖杯说明:难度最高的料理,一般一次只能拿 2 至 4 个金牌。一定要将各食材和配料处理至完美状态,起锅温度最佳才能拿到金牌,判定很严,所以两次 RAP



的金牌一定要拿到,而限定时间内完成料理也能拿一个金牌,可保 3 争 4。料理的"50 金牌"系列奖杯的设置感觉有点"脑残",不过如果是一人控制两个 MOVE 棒玩起来还是有点意思的,而且可以累积组队游戏时间。



DIY RAW: 亲爱的,太棒了



取得条件:改造老奶奶公寓获得优秀分数



DIY RAW: 超群出众



取得条件:改造新潮公寓获得优秀分数



DIY RAW: 非常酷



取得条件:改造摇滚公寓获得优秀分数



DIY RAW: 优美精致



取得条件:改造摩登公寓获得优秀分数
奖杯说明:四个公寓均要刷到 7000 分以上,全部完成时还能多拿一个银杯。



S.T.A.A: 续约失败



取得条件:挑战广告最高分失败
奖杯说明:除非你有超强的反应能力和控制力,不然这个奖杯几乎是必得的。倘若你就是那个万中无一的"体感奇才",那就挑战自己创造的最高分吧,总有失败的时候。



S.T.A.A: 争夺顶尖



取得条件:超过任意广告最高分



S.T.A.A: 广告成功



取得条件:在三个广告中获得优秀成绩
奖杯说明:最终目前是全部广告都达到 7000 分以上,所以这两个铜杯是这个过程中顺带拿的。



热门射手



取得条件:总游戏时间超过三小时



新脸孔



取得条件:建立一个新个人造型



惊奇四明星



取得条件:建立四个新个人造型



八仙过海



取得条件:建立八个新个人造型
奖杯说明:游戏一开始就造八个角色,用内置角色不能保存资料。



三日摘星



取得条件:连续三天玩本作



C就是Celebrity的C



取得条件:等级提升至 C 级



知名度游戏新手



取得条件:等级提升至 Z 级



五日成名



取得条件:连续五天玩本作
奖杯说明:有经验的朋友都知道,天数相关的奖杯手动调系统时间便能获得。往后调一天,进游戏随便玩一局,退出游戏再调一天,如此反复即可。



优秀团队



取得条件:组队游戏时间超过 5 小时
奖杯说明:通常情况下,这会是除白金外最后拿到的奖杯,因为其他奖杯加起来,顶多累积组队游戏时间 4 小时左右。当然,因为只计算实际的游戏时间,所以总计大概会花五六个小时,同时挂机耗时的方法行不通,一定要进行游戏。接下来的垃圾时间如何处理呢?推荐选 Frockstar 巴黎,除了一些 MOVE 棒校准的工作外,不需要操作,你可以找本杂志或拿台 PSP 在一边等着,一局可以累计 11 分钟左右的组队游戏时间,重复几局后,白金就到手了。

王牌飞行员翱翔于蓝天 可爱小飞机欢乐大乱斗



文 copyl 编 胜负师 美编 木仙

我的模拟人生 蓝天英雄	EA	射击
My Sims：Sky Heroes		美版
2010年9月28日发售	1～4人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	49	铜杯	35	银杯	12	金杯	1	白金	1	奖杯难度	C

空战人生

《我的模拟人生 蓝天英雄》是EA出品的一款风格可爱的空战大乱斗游戏，属于休闲型的游戏。本作的白金最快只需12小时，但如果方法不对或运气不好，敌军疯狂作弊的话，可能要多花几个小时，但基本上还算是奖杯神作。故事模式的43个任务都要拿金牌，第一遍拿不到可以等拿了好配件再来刷，但能拿金牌的就尽早，可以节省重打的时间。除了第2个BOSS，其他BOSS战尽量早早拿到金牌，可以拿到不错的插件（TUNE），使游戏过程轻松些。战斗时，加速适用于追击敌机，减速状态便于瞄准射击。放导弹越近越好，敌机的躲避也不含糊。乱战类游戏的秘诀就是多吃特殊武器，激光、双枪、卫星炮，这些都比较好用。达成全金牌后就离白金就不远了，剩下的开2P狂刷吧！

Platinum Trophy 白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

Sparrow 铜杯

取得条件： 完成训练模式

Hawk 铜杯

取得条件： 用2级配件武装自己的飞机

奖杯说明： 游戏每完成一关都会根据所获得的金、银、铜牌奖励配件、插件、人偶或LOGO。故事进行到打败第2个BOSS后可解开2级的配件，解开后大地图按方块键去修理厂里选EDIT PLANE，保证自己飞机配件全是2级配件后解锁。因为不改的话飞机性能不行，难度会增大，所以推荐第一时间升级。

Condor 银杯

取得条件： 用3级配件武装自己的飞机

奖杯说明： 故事进行到75%后可以解开3级配件，同上。

Airman 铜杯

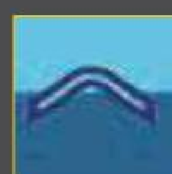
取得条件： 完成故事模式里25%的任务

Airman First Class 铜杯

取得条件： 完成故事模式里50%的任务

Senior Airman 铜杯

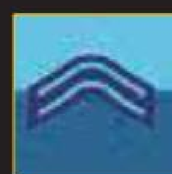
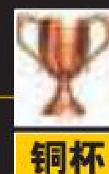
取得条件： 完成故事模式里75%的任务

Staff Sergeant 银杯

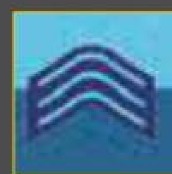
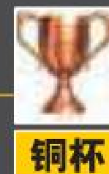
取得条件： 完成故事模式里100%的任务

奖杯说明： 以上奖杯通关过程中必定能拿到。

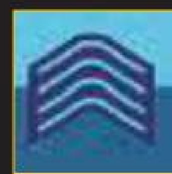
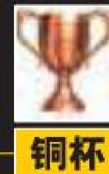
Technical Sergeant 铜杯

取得条件： 完成故事模式里25%的任务并取得银牌评价

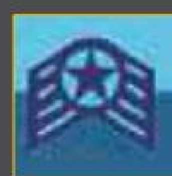
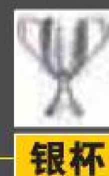
Master Sergeant 铜杯

取得条件： 完成故事模式里50%的任务并取得银牌评价

Senior Master Sergeant 铜杯

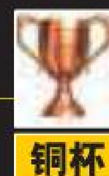
取得条件： 完成故事模式里75%的任务并取得银牌评价

Chief Master Sergeant 银杯

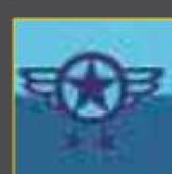
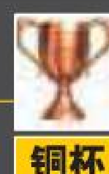
取得条件： 完成故事模式里100%的任务并取得银牌评价

奖杯说明： 我们最终目标是全金牌，以上相当于白送。

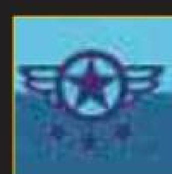
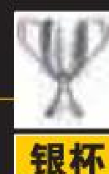
Major General 铜杯

取得条件： 完成故事模式里25%的任务并取得金牌评价

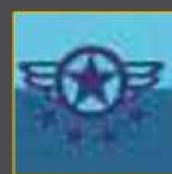
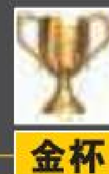
Lieutenant General 铜杯

取得条件： 完成故事模式里50%的任务并取得金牌评价

General 银杯

取得条件： 完成故事模式里75%的任务并取得金牌评价

General Of The SkyHeroes 金杯

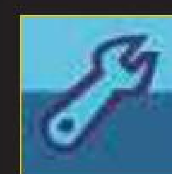
取得条件： 完成故事模式里100%的任务并取得金牌评价

奖杯说明： 故事模式中的任务分三种玩法。

DOG FIGHT是乱斗模式，得金牌必须是所有人中得分最高的，包括要比自己的队友高。组队战时玩家要与NPC配合，单人战斗时所有参加者都可以互杀，玩家相当于对抗多名NPC。这个模式的注意点是：1.攻击时按住三角或圈键减速，这样便于转向和瞄准敌人；2.多吃特殊武器，最好是卫星炮，范围大威力大，激光和双枪也是不错的选择，所以熟悉每个地图的武器配置会十分有利；3.NPC经常会作弊取得大量分数超越你，但是你远离他们的话，他们的攻击欲望会有所减低，如果不能一口气超过对手大量分数，那么就紧咬第一名的分数，然后逃离战区等最后1分钟再超越；4.插件能装就装，75%流程后推荐使用Time Dilator、Summon-Bot、Geo-Transmitter这三种插件。

第二种玩法是RACE，是乱斗型的竞速模式，可以使用道具，也有单人和组队战两种形式，单人中有少量比赛是纯粹的竞速，不能使用道具。同样的，必须是第一名才能拿金牌。NPC依然经常会作弊超越你，所以基本战术是紧咬第一名，拿好激光、双枪等强力攻击道具，在最后一圈的冲刺阶段把第一名击破，这样可大大提高胜率。竞速时可加一个BOOST速度加快的插件。

第三种是BOSS战，游戏中共有5场BOSS战，都是击破雷达上绿色的敌人或装置，规定时间内完成即可取得金牌。由于游戏给出的时间往往比较充裕，只要多摸索几次就能完成。（后文有BOSS战指南）

Big Trouble In Little City 银杯

取得条件： 完成故事模式里的任务“Death From Above”

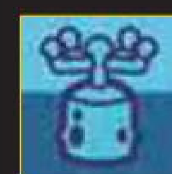
奖杯说明： 第1场BOSS战，击破四周全部防护罩发生器后击破中央的核心。2分10秒内完成可获金牌。

Ragnarok - OFFLINE 银杯

取得条件： 完成故事模式里的任务“Rock The Ragnarok”

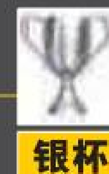
奖杯说明： 第2场BOSS战，前期最难金牌的一场BOSS战。上来必须先击破6架杂兵飞机，然后女BOSS登场，这里麻烦的是BOSS经常跟你躲猫猫，地图岔路多，所以很恶心，故此要抓住机会尽快击破女BOSS，不要和红色的目标纠缠。女BOSS击破后男BOSS登场，同样也是个猥琐的躲猫猫男。要是实在无法在3分10秒内完成，可通关后拿了3级配件和强力插件后再来挑战。

Collossi Or Colossuses? 银杯

取得条件： 完成故事模式里的任务“All Rhodes Lead To Morcubus”

奖杯说明： 第3场BOSS战，击破全部防护罩发生器后，中央大机器人的后脑会露出长管型弱点，全力击破即可。4分10秒内击破就是金牌，还比较简单。

Shaken AND Stirred 银杯

取得条件： 完成故事模式里的任务“All Your Base...”

奖杯说明: 第4场BOSS战，一开始出现一架BOSS级飞机，速度快，比较难缠。打掉30%血发生剧情，BOSS无敌。这时去地图上方的潜艇处击破能量发生器。BOSS恢复普通状态，努力击破即可。金牌标准为4分10秒。

I AM Big, The Planes Got Small
银杯

取得条件: 完成故事模式里的任务“Mega Shark VS...YOU!”

将被说明: 最终BOSS战，流程比较长但是不难。首先击破战舰上的4个炮台，然后是肚子底下4个炮台和两名小BOSS。之后尾部舱门大开露出核心，冲入后击破核心，又会出现两名小BOSS。都击破后尾部再次大开，露出真·核心。打掉外壳击破后要迅速逃出来。最终BOSS登场，速度快到炫目，BOSS的体力很多，不要管其他敌人，一定要集中攻击最终BOSS。这个BOSS的名字很容易和杂兵看错，所以要盯住雷达，还有看经常使用特殊武器的就是BOSS。9分45秒内完成就是金牌。

Customizer
银杯

取得条件: 解锁游戏里所有的装扮

奖杯说明: 只要全部任务获得金牌就可以解锁全部装扮。进入SkyForce Barracks，跟左边的人Fight Log对话就可以选关了，左右可翻页选择。把之前没金牌的慢慢补完吧。

If You Build It, You Can Play It
铜杯

取得条件: 故事模式里创建五架飞机

Speedy Takedowns
铜杯

取得条件: 10秒内连续击破3架敌机

奖杯说明: 一般无意中可解的奖杯。通关后还没拿到的话，开QUICK PLAY的DOGFIGHT，地图Jack Frost Skyport，NPC选最多，进去用卫星炮炸一下，再不行就卫星炮3连发。

Own3d
铜杯

取得条件: 一次不死连续击破5架敌机

奖杯说明: 无意中可解，用上面的方法也行得通。

Takedown Master
铜杯

取得条件: 一次任务里击破12架以上的敌机

奖杯说明: 地图Jack Frost Skyport果然神，卫星炮取得间隙短。

You Ain't Got Nothin' On Me
铜杯

取得条件: 在任意的RACE和DOGFIGHT里获得第一名，但是不能被击落

奖杯说明: 故事模式里没完成的话可以开个QUICKPLAY，但是这次时间选最短，上去卫星炮炸一次拉开分数，再找个地方龟缩到时间结束。

Resilient
铜杯

取得条件: 在自己HP低于10%的状态下恢复到HP100%

奖杯说明: 先把一个敌人打红血不杀，自己被打成10%(冒烟状态)，杀死敌机后补充HP至满，一般在故事模式无意中获得。

I Got ALL The Weapons I Need
铜杯

取得条件: 同时装备护盾、双枪、激光三种武器

奖杯说明: 这三种武器都是有持续时间的武器，吃到一样马上用掉再吃第二样继续使用，在同一时间保持身上有3种武器效果即可。训练关卡看准路线可轻松搞定。

You ARE Talented
铜杯

取得条件: 在任务中使用过全部插件

奖杯说明: 游戏里一共有15个插件，在编辑飞机时选TUNE来装备，随着全金牌的达成，全部插件便可入手。创建5架飞机，每架装备3种，可随流程一一使用，或选最简单的关卡分别打五次。

Lemming Award
铜杯

取得条件: 撞毁你的飞机

奖杯说明: 被打成半血后找有伤害效果的东西撞吧。

I'm Fine, But Dizzy
铜杯

取得条件: 在POWER TUNNING的状态下累积超过20分钟

奖杯说明: POWER TUNNING就是减速状态，这个状态下转向性增加，经常会用到，累计使用20分钟后解锁。

I Feel The Need For Speed!
铜杯

取得条件: 在Super Boost Speed的状态下累积超过10分钟

奖杯说明: 赛跑比赛时通过一个网会有一段加速，这个状态就是Super Boost Speed，累积超过10分钟就可解锁，属于必得奖杯。

It's My First - Race
铜杯

取得条件: 在任意的RACE赛中获得第一

It's My First - Dogfight
铜杯

取得条件: 在任意的Dogfight赛中获得第一

Stunt(ed) Growth
铜杯

取得条件: 完成500次空中特技动作

奖杯说明: 右摇杆的上、下、左、右都是特殊的翻滚动作，这就是空中特技，可以躲避导弹，通关后还没拿到就随便开个比赛，不停地做动作。

Dodgy
铜杯

取得条件: 回避500发导弹

奖杯说明: 导弹锁定你的时候左下角会有红色警报，导弹越近警报越快，在击中你前可用突然转向、空中特技等方向回避掉。由于导弹数量较多，所以比上面的奖杯更早解开。

Property Damage
铜杯

取得条件: 击破1000个场景物品

奖杯说明: 每个地图都有大量的杂物箱子，小机器人等场景物品。可撞可击破，够1000个就解锁了。

Machine Gunner
铜杯

取得条件: 使用飞机子弹击破50人

Missile Man
铜杯

取得条件: 使用飞机导弹击破50人

Multi-Missile Master
铜杯

取得条件: 使用多段导弹击破50人

F-Beam Master
铜杯

取得条件: 使用激光枪击破50人

Twin Options Master
铜杯

取得条件: 使用双枪击破50人

Orbital Strike Master
铜杯

取得条件: 使用卫星炮击破50人

Shotgun Master
铜杯

取得条件: 使用散弹枪击破50人

Supernova Master
铜杯

取得条件: 使用超新星击破50人

Mines Master
铜杯

取得条件: 使用机雷击破50人

奖杯说明: 以上武器击破数相关的奖杯有一大半在正常通关时还未取得，可以开Quickplay的Dogfight模式来刷，选Free—For—All Dogfight，设置如下。地图选Jack Frost Skyport，慢慢刷吧。从测试来看，部分持续时间长的武器比如双枪、激光用来打电脑比较快，但其他武器由于不能一击必杀，所以杀2P反而更容易。先用机枪扫掉一半体力，再锁定后使用特殊武器即可。

Ending Condition: Points
Ending Value:10000
AI Count:9
AI Difficulty: Very Easy
Random Map: No
Power-Ups:X2 Damage
Machine Gun:X2 Damage
Missiles:X2 Damage

Explosive Device Master
铜杯

取得条件: 使用场景伤害击破25架敌机

奖杯说明: 一般正常流程中可以获得，如果通关时没有取得，就开2P，让2P不停撞场景自杀就行了。

Supernova Defense Master
铜杯

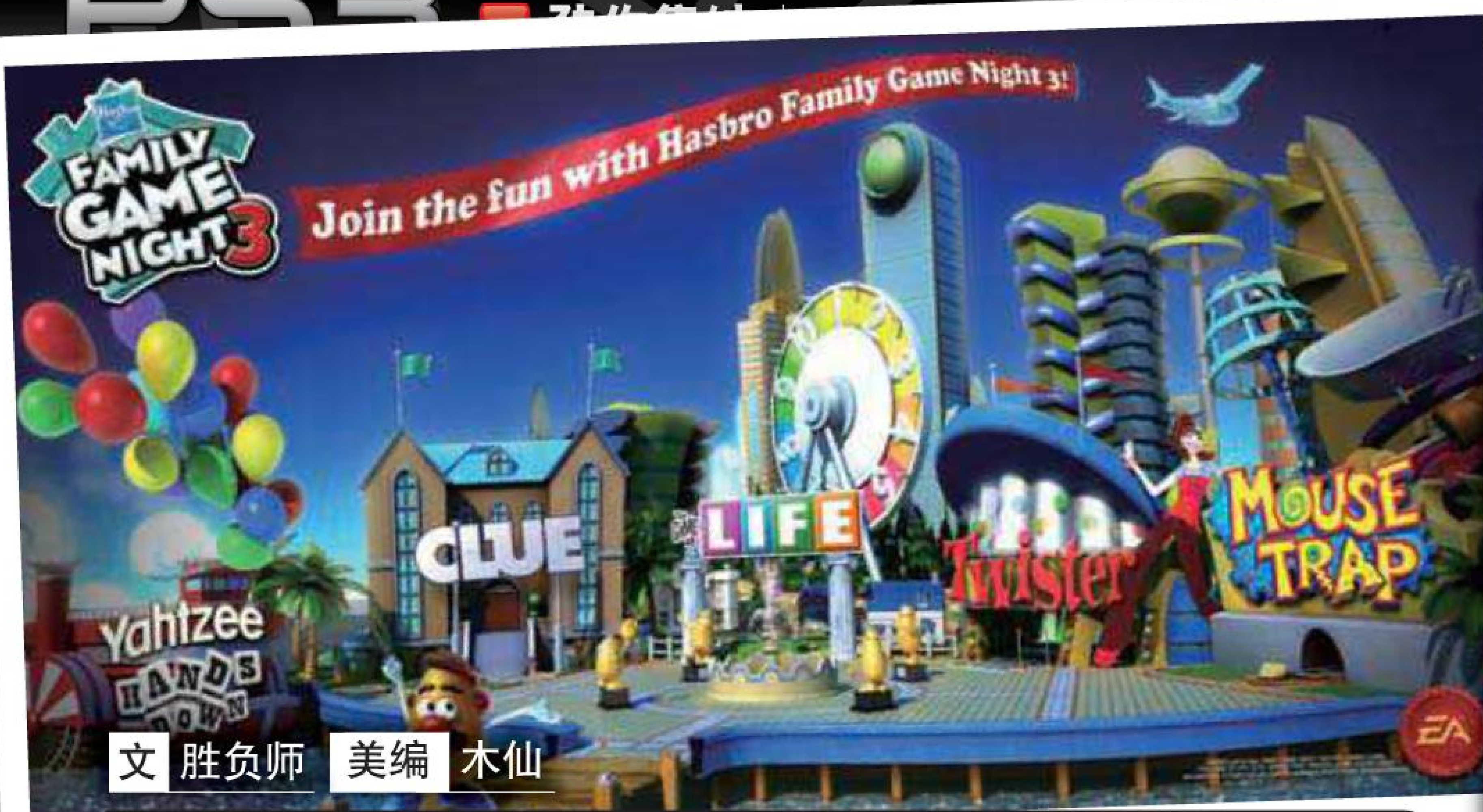
取得条件: 使用超新星清除50枚锁定你的导弹

奖杯说明: 超新星除了可以攻击敌人外，还有清除屏幕上所有跟踪你的导弹的功能，当屏幕左下提示你有导弹锁定你的警报时，释放超新星便可清除全部追踪你的导弹，累计清除50枚导弹就能拿奖杯，用2P大法效率最高。



INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE

孩之宝出品，必属奖杯圣品



文 胜负师 美编 木仙

PS3	孩之宝家庭游戏之夜3	EA	桌面棋牌
	Hasbro Family Game Night Vol.3		欧版
	2010年10月28日	1～4人	49.99欧元
	无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

奖杯总数	45	铜杯	30	银杯	5	金杯	4	白金	1	奖杯难度	D

一人游戏夜

正如标语所示，孩之宝出品的游戏到目前为止都属于奖杯神作，除了"《家庭游戏之夜》系列"之外，还有双白金神作《特种部队 眼镜蛇的崛起》等等。本作不再是PSN下载游戏，而是推出光盘版，游戏收录了5种孩之宝公司推出过的现实中存在的家庭游戏，还是不插电的那种。这一作的游戏难度同样不高，只用一个手柄就能扮演多名玩家的双手互搏玩法得到了保留，全程只需一人，而且前作让人闹心的按键BUG在本作中已经不存在了，也没有在线奖杯，奖杯迷们可以放心。本作的白金所需时间比前作要多一些，在十五小时左右，运气不好可能会多花几个小时。所有游戏都是Original模式至少玩10次，Remix模式至少玩1次，尽可能在了解了游戏规则和看清奖杯条件后再开始游戏。游戏稍显麻烦的地方仅在于对规则的了解与上手过程，建议各位玩家先看一下本攻略中游戏的简介部分，相信可以事半功倍。

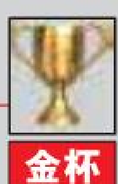
Game Night God 白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯

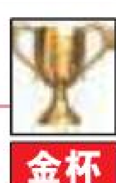
Potato Party 金杯

取得条件：解锁土豆先生和土豆夫人所有的服装

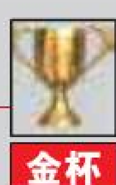
Oh so shiny! 金杯

取得条件：解锁所有主题公园中的露天雕像

It's a beautiful world 金杯

取得条件：解锁所有主题公园中的建筑物部件

Plaza Party 金杯

取得条件：解锁所有主题公园中的吉祥物

奖杯说明：以上四个金杯属于白送的，只要将所有种类的游戏各玩上几次，就能够解锁各项内容。一般在其他奖杯尚未拿齐之前就能搞定这几个金杯。

THE GAME OF LIFE

"人生游戏"类似于大富翁，规则的细节比较多，这里简单介绍一下。游戏一开始可以选择进大学或直接就业，进大学要向银行借贷10万，每向银行借2万就要还2.5万，可以提前还款，也可以在最后结账时扣除。就业时要玩一个小游戏，点击来信后可在一至三个职业中进行选择，高薪职业必须先进大学才会开启，每次经过发薪格子就能取得相应的钱。在一些特定的格子，如毕业、结婚、买房子等人生重要的转折点处，玩家会强制停下。其他情况则一直往前走，过程中有收入也有支出，最后以先后到达终点的顺序可以获得5万、4万、3万和0的养老金。全部玩家到达终点后会进行结算，资产多的一方获胜。不过短程比赛只比5轮，以5轮取得的资产论胜负。至于Remix模式就只是一个比谁先到终点的跑路游戏了，规则简单纯粹。

Living the life 铜杯

取得条件：赢一场Original模式的THE GAME OF LIFE比赛

Lifetime achievement 银杯

取得条件：赢十场Original模式的THE GAME OF LIFE比赛

奖杯说明：最简单省时的方法是选短程比赛，单手柄双打，1P直接就业，2P进大学，2P就业时选薪水最低的职业，因为2P还欠银行10万，比赛5轮就结束了，1P获胜的几率超过九成。

Variety is the spice of life 铜杯

取得条件：赢一场Remix模式的THE GAME OF LIFE比赛

奖杯说明：跑得远就行，没什么技巧可言，凭运气赢一局就可以闪人了。

Gold plated 铜杯

取得条件：赢一场Original模式的THE GAME OF LIFE比赛并取得200万以上的资产

奖杯说明：选全程比赛，一开始进大学，选医生之类的高薪职业，如果还能中一次50万的大转轮，那200万就十拿九稳了。

In it to win it 铜杯

取得条件：在THE GAME OF LIFE比赛中中一次50万的大转轮

奖杯说明：任意玩家跑到大转轮格子上时，所有玩家都可以根据手中的奖券数在10个数字中挑相应的数字来押宝，没有奖券也可以至少押一个数，中了的话一赔十，奖杯需要押最大的5万。如果手中奖券足够多，那要中50万还是比较简单的。

Don't blame me! 铜杯

取得条件：在THE GAME OF LIFE比赛中赢得一场诉讼

奖杯说明：这个奖杯要选全程比赛，且参赛人数至少要三个，当对手走到诉讼格子上时，会对另外两名玩家提起诉讼，被诉讼的玩家要在15秒内快速转摇杆，率先把气槽转满的一方可以免于向起诉者赔钱，输的一方要赔10万，两人都没转满各赔5万。玩家只要转得快一点，要赢电脑并不太难，也可以用三个手柄进行三人对战。

Top of the world 铜杯

取得条件：在THE GAME OF LIFE比赛中当一名医生并购入豪宅

奖杯说明：进行全程比赛，一开始要进大学，并从事医生职业，在第二次购房时买最贵的豪宅就行了。注意如果所选的几个职业中没有医生选项，或是中途不小心换了职业，那就退出重来吧。200万、大转轮和医生奖杯最好是在一次游戏中获得，可以节省不少的时间。

On patrol 铜杯

取得条件：在THE GAME OF LIFE比赛中当一名警察并捉住对手超速

奖杯说明：可以在刷十场胜利时顺便取得。在游戏中从事警察职业，当对手转出10点时就算是捉到超速了，这通常是在无意中获得的奖杯。

TWISTER

所有游戏中难度最低的一项，记忆力＋音乐节奏，但难度非常低，根据下方按键提示的顺序，重新输入一遍即可，其中有两条FREE指令是可以随便按的，稍稍注意节奏即可。Remix模式是指令由易到难逐步升级的，没有FREE指令，和Original相比没有太大的区别。TWISTER所有奖杯只需要一个玩家参与。

In the Groove 铜杯

取得条件：赢一场Original模式的TWISTER比赛

On Fire 银杯

取得条件：赢十场Original模式的TWISTER比赛

奖杯说明：其实就是完成10场，因为只需要一个玩家参与，成绩怎么样都算你赢。选短程比赛即可。

Mix Master 铜杯

取得条件：赢一场Remix模式的TWISTER比赛




Pro Skills

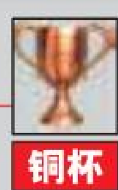
铜杯
取得条件:在 Original 模式的 TWISTER 比赛中取得 80% 以上的得分

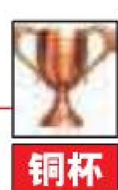

Mad Skills

铜杯
取得条件:在 Original 模式的 TWISTER 比赛中取得 90% 以上的得分


The Beautiful Dance

铜杯
取得条件:在 Original 模式的 TWISTER 比赛中取得满分
奖杯说明:短程比赛的满分是 4500 分,10 次都打同一首曲目,总有一次能拿满分。


Bring it on

铜杯
取得条件:在 Remix 模式的 TWISTER 比赛中完成一条 6 个键的指令
奖杯说明:这次要玩全程比赛,短程的不会出现 6 个键的指令。


I make this look good

铜杯
取得条件:在 Original 模式的 TWISTER 比赛中完成一条 FREE 指令
奖杯说明:FREE 指令是 8 个键的,照着节奏随便按就行了,极其简单。

MOUSE TRAP

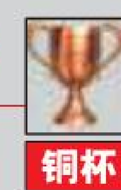
两种模式的规则相差甚远,算是两个游戏。Original 模式是玩家在棋盘上走,通过拼接游戏引导小球通过指定的十字通道,可以获得一至三个部件,在所有玩家拼上 23 个部件后,陷阱机关就组装完成了,此时如有玩家站在陷阱下,又有其他玩家踩上启动机关的格子,就能把对手抓起来,最后剩下的玩家就是胜利者。由于获得过多少个部件和游戏的结果没有关系,完全看运气,因此这算是各游戏项目中最无聊的一个,玩起来也比较费时。Remix 模式的规则、玩法、棋盘完全不同,走到建造格子上时可以在特定位置制作一个陷阱,在奶酪格子上时可以获得四分之一块奶酪,被陷阱命中时会损失八分之一块奶酪,率先取得一整块完整奶酪的玩家获胜。想要逃脱陷阱时玩的迷你游戏非常简单,这令陷阱形同虚设,不过这反倒让其中个别奖杯的获得难度有所增加。


Cheesy

铜杯
取得条件:赢得一场 Original 模式的 MOUSE TRAP 比赛


Acheesement

银杯
取得条件:赢得十场 Original 模式的 MOUSE TRAP 比赛
奖杯说明:同样选择短程单手柄双人,甚至用连发手柄持都无所谓,因为每次玩迷你游戏至少可以拿一个部件,不过 23 个部件拿下来费时不少。好在这个游戏单手柄双人状态下,随便谁赢都算是赢一场,玩十局就 OK 了。


Con-trap-tion Master

铜杯
取得条件:赢得一场 Remix 模式的 MOUSE TRAP 比赛

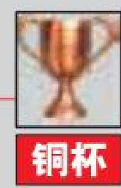

Cheese and biscuits

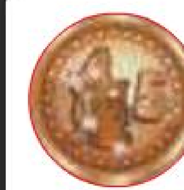
铜杯
取得条件:赢得一场 Remix 模式的 MOUSE TRAP 比赛且没有损失超过 3 小块奶酪
奖杯说明:由于逃离陷阱太简单了,所以这个奖杯会在无意中取得。

Pied Piper
铜杯
取得条件:在一场 Original 模式的 MOUSE TRAP 比赛中让对手在完成的陷阱中使用奶酪
奖杯说明:条件听上去有点拗口,其实就是在完成陷阱后,在陷阱下方无人的状态,对手启动了机关,这样就会耗费奶酪。说白了就是靠运气,反正要刷 10 局,总能遇上一次的。


Chief Engineer

铜杯
取得条件:在 MOUSE TRAP 比赛中累计放置 50 个陷阱部件
奖杯说明:累计型的奖杯,可自然取得。


Cheesed to meet you

铜杯
取得条件:在 Remix 模式的 MOUSE TRAP 比赛中偷取对手的扳手
奖杯说明:在踩上扳手格子后就可能取得扳手,其效果是可以抵挡一次陷阱。只要其他人也路上扳手格子,并完成迷你游戏,就能偷得扳手,玩家需要的还是一点儿运气。


Da Mouse-Vinci

铜杯
取得条件:在一场 Remix 模式的 MOUSE TRAP 比赛中建造过全部 5 种陷阱
奖杯说明:这个奖杯正常情况下很难取得,原因是取得四块奶酪太容易了,不经意间比赛就结束了。建议玩家选择单手柄三人的全程比赛,这样建造陷阱的机会比较多,可以调节玩家的移动距离,而且在身上有奶酪的情况下故意被机关命中,这样可以延长比赛时间,增加制造陷阱的机会。注意,一定得是一个人造过 5 个不同的陷阱,多人合力是不算数的。

CLUE/CLUEDO

这是一个侦探游戏,游戏节奏比较慢。玩家移动时踏上问号有增加探索槽的机会,增加到 6 格时可以进行一次探索,可分别在若干项目中选择一个地点、凶器和凶手。按△会出现线索清单,如果打勾就说明所选的条件正确,打叉的为错误的选择。玩家的最终目的是通过排除法找到正确的地点、凶器和凶手这三大条件,然后前往大宅中央的泳池,向警察报告,如果三个条件全部正确就能抓住凶手,赢得比赛。只要有一个条件选错,就会失去游戏资格,所有人都没有选对,那就算平局。Remix 模式没有迷你游戏的设定,但增加了一些随机事件,不过大致规则与 Original 模式基本相同。


Elementary

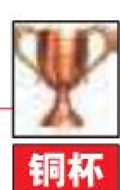
铜杯
取得条件:赢得一场 Original 模式的 CLUE/CLUEDO 比赛


Scotland Yard's finest

银杯
取得条件:赢得十场 Original 模式的 CLUE/CLUEDO 比赛
奖杯说明:选短程单手柄双人,两人一起找线索,确定后抓住凶手,反复十次即可,胜负不分 1P 和 2P。


Law bringer

铜杯
取得条件:赢一场 Remix 模式的 CLUE/CLUEDO 比赛

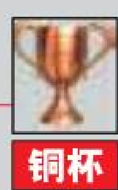

Clued up

铜杯
取得条件:在只有 2 个确定条件的情况下赢一场的 CLUE/CLUEDO 比赛
奖杯说明:由 2P 找齐 3 个条件,1P 指正即可,只要线索清单上没有打上 3 个勾就行了。


An Eye for Detail

铜杯
取得条件:在 Original 模式的 CLUE/CLUEDO 比赛中取得任意迷你游戏的满分
奖杯说明:踩上问号会随机玩迷你游戏,三种迷你游戏都很弱智,看准了再下手,很容易得满分,满分可以加 3 格探索槽。


Well rounded detective

铜杯
取得条件:在一场 Remix 模式的 CLUE/CLUEDO 比赛中转出全部 5 种事件
奖杯说明:5 种事件是随机的,分别是全员到游泳池集合后复位、断电(会出现有 NPC 被杀或玩家被打晕两种情况)、一个场所被完全封锁、一个场所被暂时封锁、探索槽直接加满。就算找齐 3 个条件也不去游泳池,直到 5 个事件全发生过就行了。


People person

铜杯
取得条件:在一场 Original 模式的 CLUE/CLUEDO 比赛中获得 2 个额外线索
奖杯说明:所谓额外线索就是前往 NPC 所在的场所,NPC 就会用翻牌的形式提供线索,线索可能是凶器,也可能是地点中的标志物体,但都只是一部分,不过还是比较好认的。前往两处有 NPC 的场所,翻开两张牌,奖杯弹出。


Master of the Mansion

铜杯
取得条件:在 Remix 模式的 CLUE/CLUEDO 比赛中把一个对手锁在房间里
奖杯说明:这个奖杯需要玩家转到钥匙,这样可以将一个场所暂时封锁,如果此时刚好有别的玩家在这个场所内,就能把他 / 她锁起来。比较容易实现的方法是选单手柄四人,所有玩家尽量往房间里面走,请记住该房间的名称,之后只要转到钥匙,把该房间一锁就 OK 了,需要一点小运气。

YAHTZEE HANDS DOWN

非常有意思的扑克游戏,规则由"美式梭哈"演变而来,就是手里五张牌,可以换掉任意张数牌的那种玩法。不过这种牌的玩家固定为四人,牌只有红、黄、蓝三个花色和 1 至 6 点,其中还有三种特殊的牌,WILD 牌可以代替同花色的任意牌;三色条纹牌可以代替任意花色的该点数牌,比如三色 5 就能充当红、黄、蓝任意花色的 5;还有双点数的牌,可以代替所示点数中的任意一个,比如红色 1+6 牌可以当红 1 也可以当红 6 来使用。游戏中的牌型共有 6 种,三张同色同点得 2 分,四张同色同点得 4 分,葫芦(三张同色同点+二张同色同点)得 5 分,同花小顺(四张同色顺子牌)得 6 分,同花大顺(五张同色顺子牌)得 8 分,五张同色同点得 10 分。与一般扑克不同的是,所组牌型必须是指定牌型中的一种,由率先组合成牌型的两位玩家比大小,高分牌型大于低分牌型,同牌型比点数大小,同牌型同点数以叫牌先后论胜负,胜者得分,负者叫过的牌在游戏结束时也可以结算一半的分数。叫牌的方法是按 L2+R2 键,玩家可以选择叫牌时机,叫牌后就不能换牌了。胜者组成的牌型会在桌面上取消,之后再组成相应牌型是无效的,当桌面上所

有牌型都组合完成后比赛结束，总分最高者获胜。短程比赛只要完成3个牌型，全程为6个。Remix模式的玩法不太一样，所有玩家打明牌，大家依次换牌，桌面中心随机提示一种指定牌型，先换出相应牌型者只要叫牌就能得分，之后会换另一种指定牌型，10轮所有人都没有组合出相应牌型的话也会换掉此牌型。游戏是限定时间的，时间结束时得分多的玩家获胜。




Yahtzee! 铜杯

取得条件：赢得一场Original模式的YAHTZEE HANDS DOWN比赛




Card Shark 银杯

取得条件：赢得十场Original模式的YAHTZEE HANDS DOWN比赛

奖杯说明：惟一一个不能自由控制胜负的游戏，单机只能和电脑对战，在掌握规则后凭运气玩吧。这个游戏模式可以玩短程加速胜利。游戏的小技巧是先做同花小顺或同花大顺，这两种牌型得分高，而且组合容易。至于同色同点四张和五张一般会留到最后，一定要做4点以上的牌，牌点数太小很容易在比大小的环节输掉。另外，游戏开始阶段就算明知自己叫的牌不够大，在对手已经叫了牌的情况下也要叫牌，就算输了也能在最后结算时得到一定的点数。




Think Fast 铜杯

取得条件：赢得一场Remix模式的YAHTZEE HANDS DOWN比赛

奖杯说明：Remix模式可以通过一手柄四人的方式控制比赛结果，只让1P叫牌就行了。




Combo Knight 铜杯

取得条件：在一场YAHTZEE HANDS DOWN比赛中赢得2个牌型




Combo Lord 铜杯

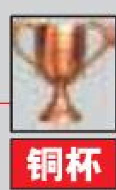
取得条件：在一场YAHTZEE HANDS DOWN比赛中赢得4个牌型




Combo King 铜杯

取得条件：在一场YAHTZEE HANDS DOWN比赛中赢得6个牌型

奖杯说明：本作的最难奖杯，Original模式单机状态下基本不可能取得，因为你得赢得所有牌型，电脑随便耍个赖就能打破你的如意算盘，做4个牌型还有可能。如果有四个玩家联机合作，那10分钟左右就能解决，但是目前线上基本没人，更别说一口气还要找三个配合默契的同道了。惟一的出路在Remix模式，8分钟内由1P做出6个牌型即可，但是不能用一个手柄来玩，因为每次切换到下一位玩家时会停顿数秒，浪费大量时间，因此一定要用4个手柄玩杂耍，当然，换手柄时可以按START暂停来节省时间。同时，还需要一些运气，最好不要出现太多的五张同色同点牌型，多出现一些三张同色同点、同花小顺这种简单牌型，这样才有机会让1P在限定时间内组合出6个以上的牌型。还有一个技巧就是1P组合指定牌型，其他几人尽力组合五张同色同点牌型，一旦出现就让其他玩家将此牌型跳过，增加出现简单牌型的机会。

Raising the bar 铜杯

取得条件：在Original模式的YAHTZEE HANDS DOWN比赛中在对手叫牌后做出更大的牌型

奖杯说明：这种情况几乎是必定会出现的，可自然取得。




Too fast for you 铜杯

取得条件：在Remix模式的YAHTZEE HANDS DOWN比赛中在对手做出相应牌型时先于对手叫牌

奖杯说明：一控四时，1P以外的玩家都不叫牌，但只要1P以外的玩家组合出相应牌型，那么在1P叫牌时就能获得这个奖杯。





文 copyl 编 胜负师 美编 木仙

猫头鹰守护者划破夜空 四周目拿白金依然神作

流程攻略＋金牌心得

守卫者传奇	Warner Bros.	动作
PS3 Legend of the Guardians: The Owls of Ga'Hoole		欧版
2010年10月15日	1人	49.99欧元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

奖杯总数	51	铜杯	42	银杯	5	金杯	3	白金	1	奖杯难度	C

守护家园

《守卫者传奇》是华纳兄弟的奇幻动画电影，以猫头鹰为主角，所改编的游戏画面不差，玩法新颖，速度感十足，插画也很精美。不过与电影不同的是，本作可以选择4个主角，白金需要将四只猫头鹰各通关一次，白金至少四周目，所以不是很神，好在流程不长，加起来也就十几小时，依然是奖杯迷不可错过的佳作。最好用的猫头鹰是左起第3个，推荐大家用它来拿所有金牌，英文不好的同学可以参看下面的流程要点。向下俯冲可提升速度，增加气槽，多用△键冲刺攻击带入连招很不错，需要注意的是锁定时看到H字头的敌人就要习惯按□键攻击，其他敌人就全用三角。收集卷轴比较麻烦，好在只有25个。

想全任务金牌，连招输入要稳定，可以更快达到10连火爪，速度更快还附带火属性持续伤害。一开始只能一直按□键，随着流程可慢慢解锁新招式，后期的L2+R2对没有护甲的敌人一击必杀。对一般的敌人用□□□△循环的连招即可，对有护甲的敌人则用△破甲后再用连招，三层护甲的敌人要用△△○△的连招连破三层，秃鹫不怕△攻击，所以连招中的△全部用○代替。飞行任务金牌如果觉得不好拿，就要背版，熟悉线路后不难，值得注意的是正常飞是拿不到金牌的，要经常推右控杆的上方向来加速。流程关卡打完后还有附加任务，可在地图中自由飞行，接近小鸟后可进行挑战模式。挑战模式有四种玩法，“飞行模式”要在指定时间内到达终点，且不能漏过太多的圈；“生存模式”的金牌要在指定时间内消灭5批敌人；“救援模式”要在限定时间内救下三只被绑架的小猫头鹰；“破坏模式”则是在规定时间内破坏所有投石机。这些游戏方式在流程中均有出现，熟悉系统的话并不难。拿到金牌后小鸟是黄金色的，很容易分辨。

序章

标准教学关，跟着做就行。

第一章

第1关：开头击倒所有蝙蝠，之后追着逃跑者到另一个地方再清屏。追逃跑者时可以加速催它跑快些，4分钟过关就是金牌。

第2关：跟着同伴到达目的地后捉起燃烧物破坏指定石像后清屏，一共3处，最后到达最终地清屏过关。破坏指定石像就可以了，不用和杂兵纠缠，金牌标准8分30秒。

第3关：救小猫头鹰，先跟踪指定敌人，利用俯冲加气槽后加速，尽快接近，之后尽量走有金币的地方，有气槽后加速锁定按×键实施救援，之后要返回老

巢，路上用右摇杆回避敌人的攻击。重复3次，最后清屏，金牌标准6分30秒。

第4关：开头先用中间2个燃烧物破坏8处老巢，最后清屏。每个老巢要扔2下，3分30秒通过就是金牌。

第5关：BOSS战，这个BOSS普通攻击无效，必须扔燃烧物才能对付它，BOSS和杂兵冲过来就推右控杆左或右回避，杂兵可无视，专心对付BOSS即可。不死通过就是金牌。

第二章

第1关：先跟踪敌军，注意L2是减速，不能太近也不能太远。到达目的地后清屏，这里会首次出现需要先按△破甲的武装鸟。把牢笼破坏后，什么都不用理直接飞到目的地过关。这一关略有难度，主要是前期追踪部分比较麻烦，不过2周目下来都熟悉地形了，整体不难。7分钟完成就是金牌。

第2关：一开始还是清屏，之后老家被雷劈着火了。一共要护送三批，开始先护送一个人，之后两批都是护送两人。本关金牌有一定难度，保持10连火爪可以有效快速清屏，另外还可以在有气槽时多利用R1让僚机去杀敌，令敌人没有攻击的机会。金牌需要全员生存。

第3关：点燃火炬照出道路，每点燃2个火炬就增加2名敌人，开头可以清一清，避免后面积累太多，后期就火速避过敌人只点火就OK了。6分钟完成就金牌。

第4关：树林起火，集体救火，需要保护好6个同伴，一共3处。这是惟一一个有难度的金牌，鬼子有6批，同伴被打两三下就挂了。多用僚机可以减少我方被攻击的可能，另外，笔者还找到一个很好的方法，就是每次打剩最后一名敌人后就跟它周旋，直到灭火为止，这样可以少打3批。全员生存就是金牌。

第5关：先清理投石机，敌人可以无视，清理完投石机才开始清屏，之后会有3个全装甲鸟。开头不跟敌军纠缠可以省出不少时间，9分钟通过就是金牌。

第三章

第1关：飞行关卡，要注意的是后期的圈会动的，有部分连接比较密，漏圈太多就会直接GAME OVER。一周目熟悉地形，之后便轻车路熟了。3分钟过关就是金牌。



第2关：先追一个敌人，追到目的地后清屏。追敌人时可以按L2减速/加速催它跑快些，以节省时间，8分钟通过就是金牌。

第3关：追击敌军，首先清除目标附近的敌人，H字头的敌人不能用△攻击，但怕火爪，保持连击是关键。瞄准时看清名字，最后打倒目标对象，一共3处。金牌是8分30秒。

第4关：首先清屏，之后要破坏3处神秘力量之石，敌人和投石机可以无视，通通用右摇杆回避。集中攻击主要对象，6分钟金牌实在太简单了。

第5关：BOSS战，这个BOSS不能用△攻击，开头可以打它几下，之后BOSS会召唤3个同伴组成保护罩，就只有击落它的手下再攻击它了。金牌与时间无关，只要不死就OK了，后期BOSS不会召唤保护罩了，随便虐。

最终章

第1关：低空高速飞行到目的地后一开始当然是清除保护阵，之后清屏就OK了。5分钟通过就是金牌。

第2关：走到目的地清投石机，再清屏。之后追到另一个目的地不理杂兵只顾清除投石机就可以了。注意后期有几个投石机要扔3下。7分30秒内通过可得金牌。

第3关：破坏周围4处神秘之石后，再破坏中间那块，就这么简单。杂兵都是路人，避开不打就可以了。4分30秒金牌没难度。

第4关：个人最喜欢的一关，很有探索秘境的感觉。一直飞行到目的地，途中有2场战斗，都没什么难度。7分钟过关就是金牌。

第5关：来到敌人老巢当然先来个大扫除，投燃烧物破坏所有的设施后最终BOSS现身，可不理杂兵，专心破坏。与BOSS追逐战时路上记得拿起燃烧物，可以打掉BOSS的3层护甲。来到最终决战之地后单挑，击倒最终BOSS后飞出去的场景太美了。最终BOSS十分简单，连续使用△□□□○的连技可以活活屈死，保险一点的话△○循环使用也可以。不死通关就金牌入手。

Collect All Trophies（白金）
奖杯条件：取得除此之外的所有奖杯

A Bird in the Hand（铜杯）
奖杯条件：购买护甲
奖杯说明：随着故事进程会放出新护甲，这时可以退出界面选第2项购买新护甲，每种护甲有不同的能力加成。

Victory（铜杯）
奖杯条件：完成第一个任务

Feeling Shattered（铜杯）
奖杯条件：打破敌人的护甲
奖杯说明：中期后出现的敌人都有护甲，按L1锁定后△键冲击破坏护甲，经常会用到。

Top Speed（铜杯）
奖杯条件：达到最高速度
奖杯说明：从高处往下俯冲时可以到达最高速度，自然解锁。

That Was Close!（铜杯）
奖杯条件：避免碰撞
奖杯说明：快与敌人撞上时推右摇杆左或右避开，自然解锁。

Do a Barrel Roll!（铜杯）
奖杯条件：做一个翻滚动作
奖杯说明：飞到一定速度推一下右控杆左或右会做出翻滚动作。

Team Attack（铜杯）
奖杯条件：使用一次团队攻击
奖杯说明：在右上角显示小鸟图标绿色时按L1锁定后再按一下R1，会让同伴发动攻击。僚机攻击后自己再攻击一次同一目标即可。

Upgrade Your Flight（铜杯）
奖杯条件：解锁新的招式
奖杯说明：随着游戏进度会解锁不同招式。

Make some noise（铜杯）
奖杯条件：叫108次
奖杯说明：没事就按按×键，叫108次后解锁。

Tyto is Righto（铜杯）
奖杯条件：完成森林王国

Kuneer or Kufaar（铜杯）
奖杯条件：完成沙漠

Defeat the Hagsfiend Queen（铜杯）
奖杯条件：打败女王
奖杯说明：以上三个为剧情奖杯。

Owls of Derisive Laughter（铜杯）
奖杯条件：完成任意任务在4分钟以内
奖杯说明：白金要玩4周目，基本上总有关卡可在4分钟内完成。

O Rly?（铜杯）
奖杯条件：完成任务后选择重来一次

That's Got to Hurt（铜杯）
奖杯条件：成功使用一次必杀技
奖杯说明：必杀技的使用方式有限制，玩家不能在敌人上面，当敌人头上出现L2+R2提示后按下相应的键就会使出类似"饭纲落"的必杀技，注意快到地面时再按一下L2+R2，不然变成同归于尽了。

Ready For Battle（铜杯）
奖杯条件：完成教学

C-C-Combo Breaker（铜杯）
奖杯条件：使出连技
奖杯说明：在用□攻击时，在标识变为红色时再按□、△或○可以形成连技。

Counter Culture（铜杯）
奖杯条件：成功反击敌人
奖杯说明：当敌人冲过来会有QTE提示，按对就能反击。

Take That, You Fiend（铜杯）
奖杯条件：回避火石
奖杯说明：过程中自然解锁

Great Shot（铜杯）
奖杯条件：使用燃烧物打倒一名敌人



奖杯说明：在可以用燃烧石的关卡留意一下。

The Journey 铜杯
奖杯条件：任意一个猫头鹰累计飞行100公里

Silver Lining 铜杯
奖杯条件：所有任务取得银牌
奖杯说明：我们的最终目标是全金牌，这个相当于白送的。

Light 'em up 铜杯
奖杯条件：火炬没吹灭一次
奖杯说明：在点燃火炬关卡中，只要别乱飞，不和敌军纠缠，保持连续点火就可以了。在挑战金牌过程中自然取得。

Make a Splash 铜杯
奖杯条件：往水里扔一个敌人
奖杯说明：在有水的任务，按L1锁定后按圈把敌人扔入水里就可以了。

Fly Safe 铜杯
奖杯条件：在关卡An Ally in the Sand中不碰到沙风暴
奖杯说明：这个是指追逃跑者时出现的沙风暴，只要小心不碰它们就可以了。

Owlage 铜杯
奖杯条件：对20个敌人使用螺旋攻击
奖杯说明：右摇杆推前后的冲刺，前半程的旋转是有攻击力的，用这一招击敌人20次即可。

Gliding with Style 铜杯
奖杯条件：完成一个任务没失去过护甲
奖杯说明：只要小心不要乱撞，可自然解锁。

Vanquish The Evil 银杯
奖杯条件：故事模式通关

Seven In One Blow 铜杯
奖杯条件：不被击中连续打倒7个敌人
奖杯说明：流程还没解到的话可以在挑战模式的生存关卡解，积累保持10连火爪很简单。

No Flies On Shard 铜杯
奖杯条件：完成任意任务不死

Fashionable Owl 铜杯
奖杯条件：购入4个不同的护甲

Free Flight 铜杯
奖杯条件：完成所有飞行任务金牌
奖杯说明：在攻略全金牌的过程中自然取得。

Dodge'ems 铜杯
奖杯条件：完成关卡Pure Retaliation时不被投石机打到。
奖杯说明：投石机的准头很差，四周目下来一般可自然解锁。

Love The Smell 铜杯
奖杯条件：破坏20个投石机

Boss Rush 铜杯
奖杯条件：不死打败任意BOSS
奖杯说明：在攻略金牌的过程中自然取得。

Put the Win in Wingman 铜杯
奖杯条件：使用僚机20次

Passive Aggressive 银杯
奖杯条件：只用僚机完成一个任务
奖杯说明：初期关卡比较容易完成，多用俯冲和QTE加气槽，然后让僚机清理所有的敌人即可。

Lucky Number 铜杯
奖杯条件：达成15连击
奖杯说明：在敌人多的地方很容易实现，注意火爪状态连技的节奏会变快。

No Witnesses 铜杯
奖杯条件：在任务中干掉所有的敌人
奖杯说明：故事流程很多要求清屏的任务，可自然解锁。

As the Crow Flies 铜杯
奖杯条件：击败20个乌鸦

New Game + 银杯
奖杯条件：通关后新开存档
奖杯说明：由于有个奖杯要求4只猫头鹰都通关，所以只要注意不要覆盖之前的存档就可以了，不放心可以先备份记录。

See a Penny 铜杯
奖杯条件：获得金币4200个
奖杯说明：完成全金牌后就有3000个以上了，之后推荐第三个地图森林王国的生存挑战中刷钱，5分钟可赚300个。

Max Power 铜杯
奖杯条件：购买最后一件护甲

Fly like the Wind 铜杯
奖杯条件：穿过50次气流

奖杯说明：自然解锁，穿过气流可以加速。

Art Appreciation 铜杯
奖杯条件：找齐所有的卷轴。
奖杯说明：游戏中一共有25个卷轴，每关5个，只能在特别关卡中寻找，可以按SELECT查看拿了多少个。由于场地很大，地图上也没有东南西北等坐标，惟一可以依赖就只有左下角的雷达。靠近卷轴时雷达会变成红色，越接近颜色慢慢由红变绿。就算有视频攻略，自己还是要好好找一下的，好在数量不多。

Gold, Shard, Gold! 金杯
奖杯条件：故事模式全金牌达成
奖杯说明：任意一个猫头鹰就可以了，也就是说三只可以随便玩，一只发力即可。推荐左起第3只猫头鹰。

Bonus Gold 金杯
奖杯条件：挑战模式全金牌达成
奖杯说明：任意一个猫头鹰就可以了，每关通过后会开通最后的特别关卡，里面有三四个小任务，靠近小鸟后按×挑战。注意教学关也有挑战。整体难度中下，心得参考上面的攻略。

Boy Are My Arms Tired 银杯
奖杯条件：任意一个猫头鹰累计飞行200公里
奖杯说明：通关前可以自然取得。

Birds of a Different Feather 金杯
奖杯条件：4个猫头鹰通关
奖杯说明：游戏的存档槽有4个，分别存档一只猫头鹰，小心别按太快覆盖了，有3只不需要玩特别关卡也不要求金牌，可节省时间。

Sold Out 银杯
奖杯条件：任意一个猫头鹰买齐所有护甲



没有最神只有更神 超级简单白金降临

《超级大坏蛋》是一出颠覆漫画英雄电影的动画片。按照传统，超级英雄与超级坏蛋一个代表正义、一个代表邪恶，正义终究战胜邪恶，但在这部动画片里，超级坏蛋“Megamind”却最终打败了超级英雄“Metroman”。不过没有了对手的日子相当枯燥，“Megamind”于是就自己造了一个超级英雄“Titan”……除了另类的故事，这还是一款另类的游戏，白金难度之低可谓创纪录，不知要等多久才会再有神作打破“大坏蛋”的神话！



文 copy! 编 胜负师 美编 木仙

超级大坏蛋	THQ	动作
Megamind		美版
2010年11月2日发售	1人	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

PS3

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
26	10	8	7	1	E

最强坏蛋

这是比占据最简单白金神作宝座很长时间的《汉娜 · 蒙特娜》还要神的游戏？是的，只要全程跟着光球走，解谜没有任何难点，最快2个多小时就可以手捧白金奖杯了。最速攻略是这样的，先逛一下基地，拿150点光球，然后在第1章第2关拿3000点以上，再留意2、4、5、7、8这5关的隐藏道具，以取得解锁小游戏的奖杯。至于每个BOSS不死通过，可以在打BOSS前先死一次，这样就能满血挑战BOSS了。什么？你说不死完成一关有难度？别忘了还有简单到爆的最终BOSS哦！最后接连跳出多个奖杯的感觉真是太爽了！



 **Platinum Trophy**  白金

取得条件:取得全部奖杯

 **Museum Master**  铜杯

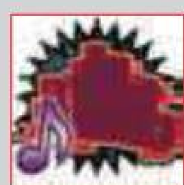
取得条件:通过第一章第一关 'The Museum'

 **Downtown Domination**  银杯

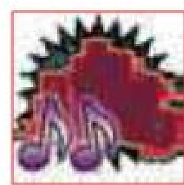
取得条件:通过第一章第二关 'Downtown'

 **Destruction Doom**  金杯

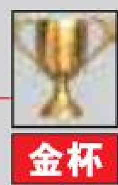
取得条件:通过第一章第三关 'Demolition Site'

 **Tickets Please**  铜杯

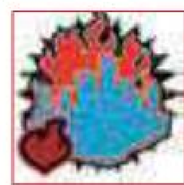
取得条件:通过第二章第一关 'The Underground'

 **Funky Fumes**  银杯

取得条件:通过第二章第二关 'The Sewers'

 **Funky Disco**  金杯

取得条件:通过第二章第三关 'Funky Disco'

 **Uptown Hero**  铜杯

取得条件:通过第三章第一关 'Uptown'

 **Hot Pavement**  银杯

取得条件:通过第三章第二关 'The Overpass'

 **Hot Flash Fizzle**  金杯

取得条件:通过第三章第三关 'Blue Tighten Battle'

 **Tame Blue Tighten**  金杯

取得条件:通过最后一章 'Blue Tighten Battle'

 **Desctruction Derby**  银杯

取得条件:不死打败第一章BOSS

奖杯说明:注意躲避连发速射子弹，可在BOSS站的平台下方贴边左右移动。

 **Psychotic Win**  银杯

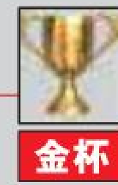
取得条件:不死打败第二章BOSS

奖杯说明:BOSS站的平台下贴边移动，不要踩彩色格子，找BOSS所在的开关按即可。

 **Flash in the Pan**  银杯

取得条件:不死打败第三章BOSS

奖杯说明:不要靠近两边的火焰，靠后边消防栓向两边射击，清完杂兵BOSS火弹3连发，左右移动即可轻松躲避。

 **Tightanic Battle**  金杯

取得条件:不死打败最终BOSS

奖杯说明:游戏史上最爽歪歪的最终BOSS，全程射击，他拿什么攻击你就打什么，射击光标只要一直跟着BOSS头顶移动，就能轻松无伤解决。

 **Mega-Hero**  金杯

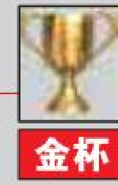
取得条件:通关

 **Assistant Collector**  铜杯

取得条件:在一关收集1000个光球

 **Collector**  银杯

取得条件:在一关收集2000个光球

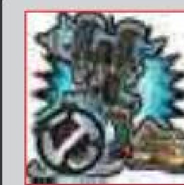
 **Mega Collector**  金杯

取得条件:在一关收集3000个光球

奖杯说明:第一章第2关可以拿到9000多个泡泡，到处大搞破坏吧，拿些泡泡升级武器。

 **Lair Clean Up**  铜杯

取得条件:在基地里收集150个光球

 **Mega-Skill**  银杯

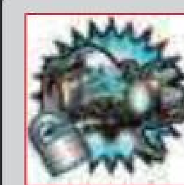
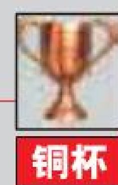
取得条件:不死完成故事模式其中一关

奖杯说明:如果对前面几关的跳跃判定失望的话，可以留在最终BOSS战解这个奖杯。

 **Pod Race**  铜杯

取得条件:解锁Pod Race小游戏

奖杯说明:第一章第二关，某个平台跟着左边光球走到一个角落。

 **Mega-Ball**  铜杯

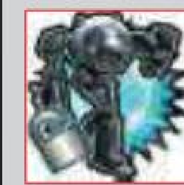
取得条件:解锁Mega-Ball小游戏

将被说明:第二章第一关，转动车头处，拉出一个箱子到上层后，在角落中取得。

 **Rampage**  铜杯

取得条件:解锁Rampage小游戏

奖杯说明:第二章第二关，巨大齿轮处向下一层后，一直向右。

 **Mega-Blast**  铜杯

取得条件:解锁Mega-Blast小游戏

奖杯说明:第三章第一关，一开始没走几步的平台的左角落。

 **Sticky Boots**  铜杯

取得条件:解锁Sticky Boots小游戏

奖杯说明:第三章第二关，一开始平台的左角落。



带你体验在阿美军的军事行动

作为一个EA振兴荣誉勋章名声并与使命召唤抗衡之作，本作的单机部分令人满意，如果你是军事迷会发现细节部分做超越了现在战争2，但是网战想模仿使命召唤，有些鸡肋．不过单机剧情很给力，如果关注军事的玩家，应该会知道美军海豹突击队40年来最失败的一次行动红翼行动，和美军在阿富汗最大的军事行动巨蟒行动，此次荣誉勋章就是主要就是按照这2大行动改编的，玩家可以通过此游戏，感受到真实战争的惨烈。



文 MR.Shark 编 胜负师 美编 木仙

荣誉勋章	EA		主视角射击
PS3	Medal of Honor		美版
	2010年10月12日	1～24人	59.99美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
51	38	11	1	1	B

白金路线指南

如果是想快速拿到本作的白金奖杯，建议以上来先打网战。网站分为4个模式和3种兵种，区域控制和目标袭击现在玩的人越来越少，建议先将这2个模式游玩2小时的奖杯速速拿下，兵种建议选择狙击手，战斗任务模式下打好了狙击手一盘下来能拿2000多的经验，这样能加快拿到网战满级的奖杯。单机方面上来可以直接选择困难难度通关，难度并不太大，一级战士模式有一定难度，每关下来不能死，要不就重新开始，建议步步为营，下面会有一级战士模式的难点指导。

一级战士要点攻略

1. 序章：本关近战居多，建议换上霰弹枪，具体没有什么难点，前期和队友慢慢推进，后期的巷战方面，不能急于求成，慢慢射杀，最后射杀劫匪慢慢瞄准就行了，大半个脑袋露出来很容易击中。

2. 前进贝格朗：本关有拿RPG的敌人建议优先射杀，上来可以走右边的战壕直接穿过去，避免和敌人正面交锋。在A−10犹猪战机攻击后的场景，注意往前走飞机残骸中有狙击手，要优先解决，之后在仓库的战斗没啥难度，不要冲的太猛就行了。

3. 与狼共驰：开始开ATV跟着“脏人”走就行了，　第一个据点，在射杀敌人的时候会被发现，躲在屋子里慢慢清理掉敌人即可。第二个据点，开始按照“脏人”的指示没有难度，撤退时会与小股敌人正面交锋，提前做好准备就行。

4. 婊子桃乐西：本关基本没有难度，注意最后AC130撤退时，要及时炸掉敌人弹药库，要不AC130被击落也算失败！

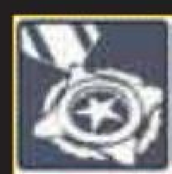
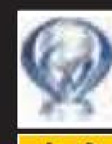
5. 野兽之腹：本关算是一个难点，因为有风沙敌人很难看清，开始要注意山坡上也会出现敌人还有岩石后面的敌人，到村庄后会出现少量敌人跟着队友没有啥难度，到DShk场景后，注意你的任务是掩护不要冲，只要在后面专心打DShk机枪手即可，之后的防守战是本游戏最难得地方，在一级战士模式下队友不会给你弹药补给，所以一定要节约子弹，能不打就不打，首先进入屋内，在最左边蹲好，时不时抬头杀几个敌人，然后立即蹲下，注意杀敌最好是爆头。第一阶段不算太难，进入第二阶段后，屋子被炸坏，建议趴在屋子后面向右边瞄准，因为左边队友掩护敌人不会近身，敌人如果靠近你再开枪，直到最后阿帕奇来，本关才算结束。

6. 有朋自远方来：此关没有什么难度，建议切换成热成像模式，这样更加容易发现敌人。

7. 危险境地：本关只要听从队友前进，很容易就能通过，小心拿RPG敌人即可。

8. 海神之王：本关开始的个人潜入无难点，按照顺序可以很快通过，中途的巡逻队不要理会，从旁边绕过去。之后是和“老妈”汇合，两人进行潜入，依旧没难点，料理全部敌人后，会进入分头剧情，被敌人发现后先清理山洞边上的敌人，然后立刻进入山洞，在山洞口防守会比较好，注意敌人发射照明弹的时候不要戴夜视仪。

9. 救援营救者：关卡开始，快速推进到HUD点，之后立刻锁定机枪，来到第二个机枪处，依旧跑到HUD点。炸掉机枪后进入山洞，里面敌人不是很多没有什么难度，还是注意敌人在山洞里使用照明弹的时候不要戴夜视仪。游戏最后的据点攻破战，要点依旧是稳扎稳打，瞄头打人，此处敌人是无限的，要求是玩家带领队伍往前冲，首先要先解决远处的敌人，然后耐心清理，趁着敌人增援的空闲之际往前压上，如此慢慢来，直到剧情的出现，就可以迎接胜利了。

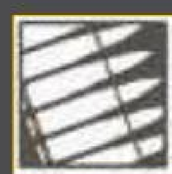
＜荣誉勋章＞一级战士　白金
取得条件：取得所有奖杯



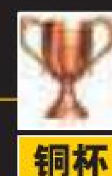

多人游戏：首次轮换　铜杯
取得条件：在线游戏15分钟



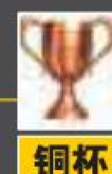

多人游戏：勤务轮值　铜杯
取得条件：在线游戏2小时



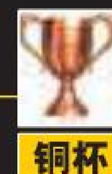

多人游戏：重火力支援　铜杯
取得条件：一局里发射一千发子弹

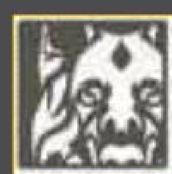
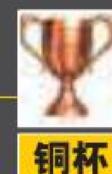
多人游戏：新训练　铜杯
取得条件：每个兵种玩过2分钟

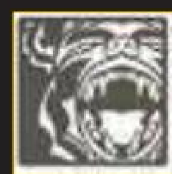
多人游戏：任务训练　铜杯
取得条件：进行战斗任务

多人游戏：突击训练　铜杯
取得条件：进行队伍突击

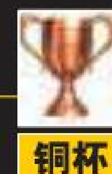
多人游戏：攻占训练　铜杯
取得条件：进行区域控制



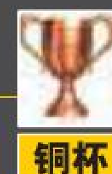

多人游戏：袭击训练　铜杯
取得条件：进行目标袭击




多人游戏：新兵　铜杯
取得条件：任何兵种达到2级

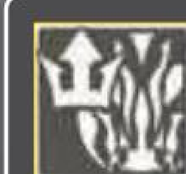
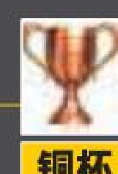
多人游戏：老兵　铜杯
取得条件：任何兵种达到4级

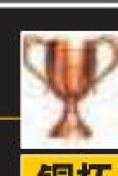
多人游戏：三篷佣兵　铜杯
取得条件：任何兵种达到8级




多人游戏：任务专家　铜杯
取得条件：战斗任务玩够2小时

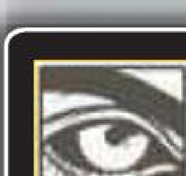
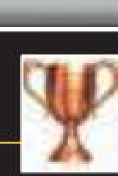
多人游戏：突击专家　铜杯
取得条件：队伍突击玩够2小时

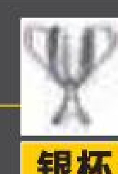
多人游戏：攻占专家　铜杯
取得条件：区域控制玩够2小时



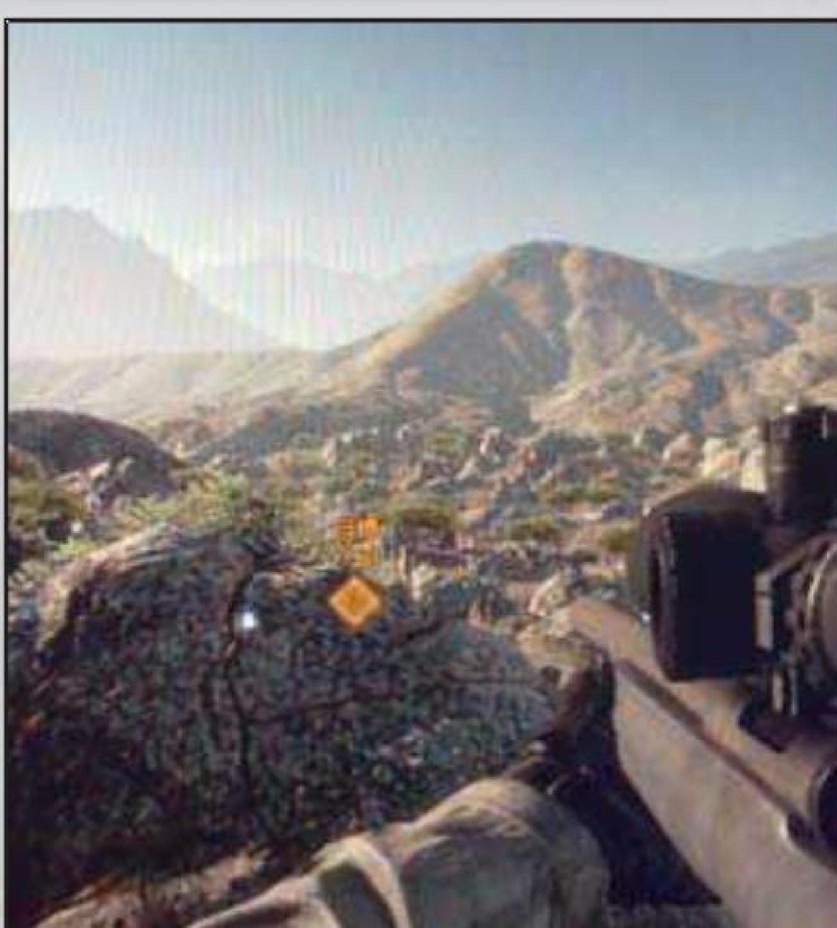

多人游戏：袭击专家　铜杯
取得条件：目标袭击玩够2小时

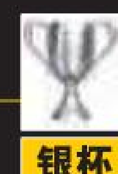



多人游戏：侦查前锋　铜杯
取得条件：使用一次飞弹支援
奖杯说明：积分到达175就能用飞弹。

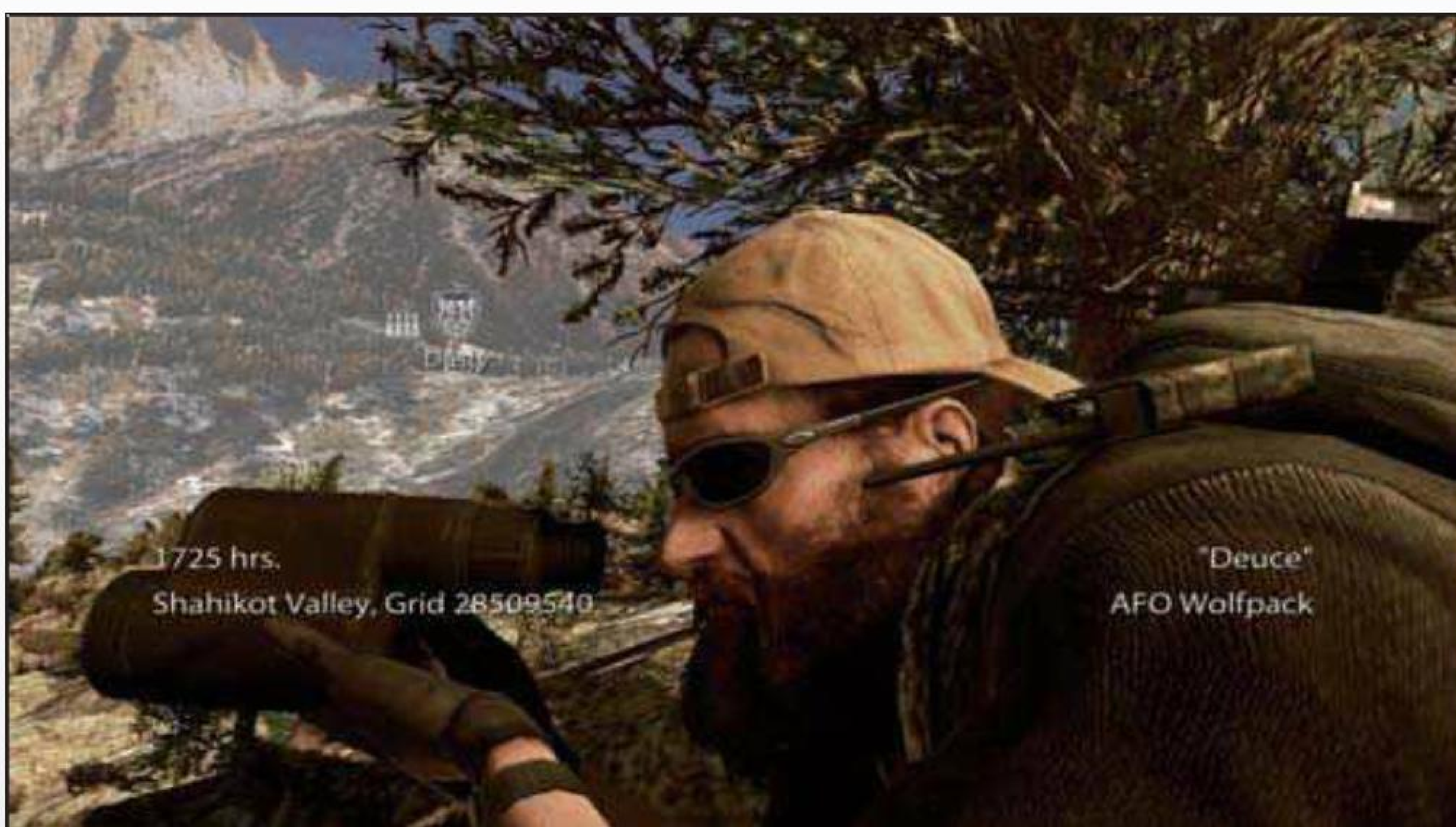



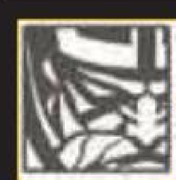
多人游戏：火控员　银杯
取得条件：一局每种攻击支援使用一次
奖杯说明：推荐选择战斗任务赫雨曼德山谷那副地图，记住用狙击爆头，越远分数越多。释放全部支援要600分，当美军站在地图最边缘，如图向远处敌人射击很容易就赚分。



多人游戏：军需官　银杯
取得条件：取得1000点支援点数
奖杯说明：跟火控员一样，推荐选择战斗任务赫雨曼德山谷地图，不过这1000点是累计的，赚得积分后，按十字键的右键就会得到支援点数。

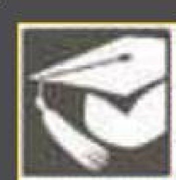




多人游戏：一级战士


银杯

取得条件： 任何兵种达到满级
奖杯说明： 最高等级是15级。



多人游戏：功勋彪炳


银杯

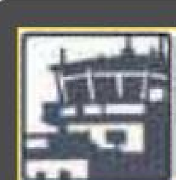
取得条件： 获得前三名10次



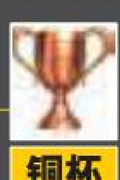
首次突入


铜杯

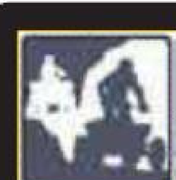
取得条件： 完成第一关【首次突入】



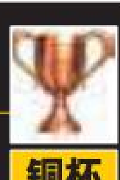
欢迎来到指挥部


铜杯

取得条件： 完成第二关【前进贝格朗】



发展局势


铜杯

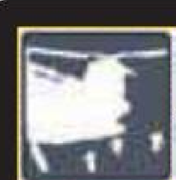
取得条件： 完成第三关【与狼共驰】



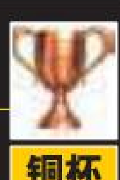
意外访客


铜杯

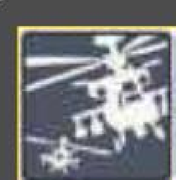
取得条件： 完成第四关【婊子桃乐西】



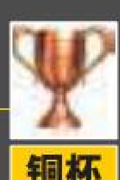
大打出手


铜杯

取得条件： 完成第五关【野兽之腹】



敌人大会串


铜杯

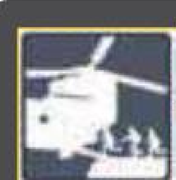
取得条件： 完成第六关【攻击者】



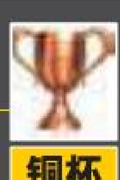
有朋自远方来


铜杯

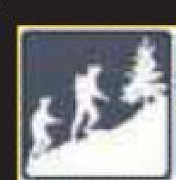
取得条件： 完成第七关【有朋自远方来】



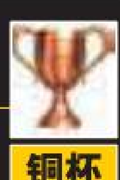
高潮迭起


铜杯

取得条件： 完成第八关【危险境地】



野外求生


铜杯

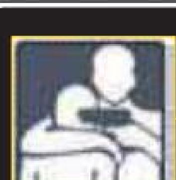
取得条件： 完成第九关【海神之网】



八个好汉在一起


铜杯

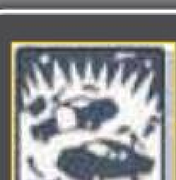
取得条件： 完成第十关【救援营救者】



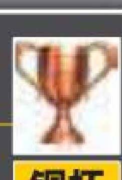
沉着干员


铜杯

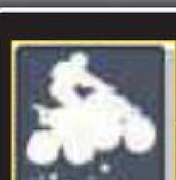
取得条件： 在【首次突入】中爆头挟持人质者
奖杯说明： 第一关最后用手枪把挟持人质的恐怖分子爆头即可。



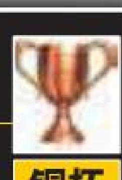
猛烈重击


铜杯

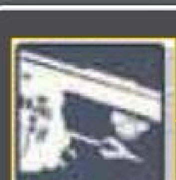
取得条件： 在【前进贝格朗】中用2000磅炸弹摧毁2架载具
奖杯说明： 第二关最后将炸弹投向两辆载具中间即可。



空降杜斯


铜杯

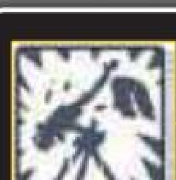
取得条件： 驾驶ATV从7.5公尺高度跃下
奖杯说明： 第三关最后一段尽量不减速，最后一个坡飞过去即可。



骇人收割者


铜杯

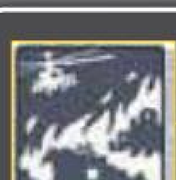
取得条件： 在【婊子桃乐西】中用AC130摧毁盖达营地
奖杯说明： 一开始会显示敌人基地，记住位置，然后呼叫AC130将其摧毁，注意一个基地都不能落下。



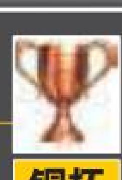
疯狂压制


银杯

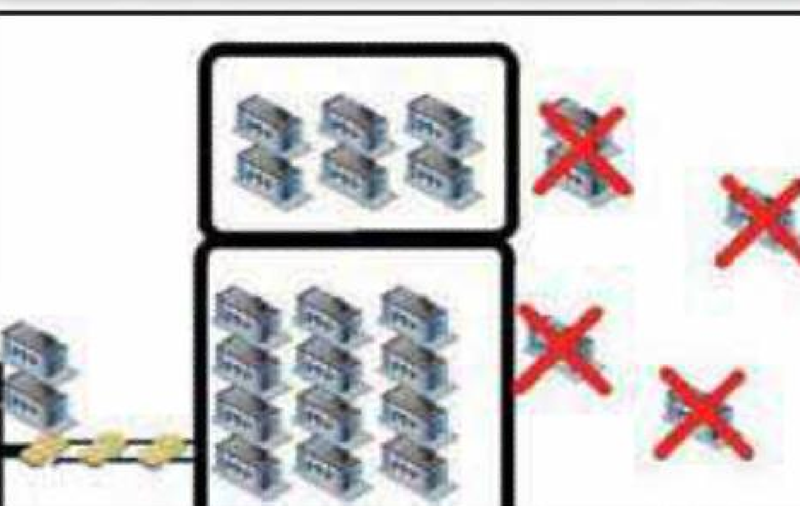
取得条件： 在【野兽之腹】中于2分钟内战胜DShK重机枪
奖杯说明： 2分钟有点紧，主要瞄准机枪手，压制他掩护队友前进。



村庄 ... 全毁


铜杯

取得条件： 在【攻击者村庄】中摧毁30座建筑物
奖杯说明： 把所有的建筑物轰平了即可，如图所示，飞行路线外面的三个建筑物你能看见但是无论怎么攻击都不会摧毁，30个建筑物包括桥左边的2个建筑物和飞行路线内的建筑物，一定要炸平才算。

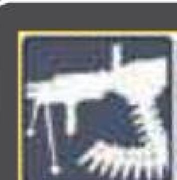




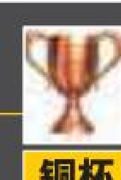
手术般精准


银杯

取得条件： 远距离狙击时命中每个身体部位
奖杯说明： 身体部位包括头、脚和身体。



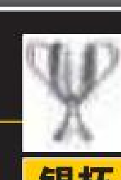
喂猪


铜杯

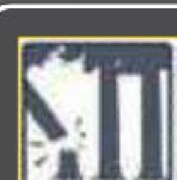
取得条件： 在【危险境地】中M60达成15次击杀
奖杯说明： 队友受伤后会将M60给你，击杀15人即可。



无声专家


银杯

取得条件： 在【海神之网】中歼灭13名敌人而不惊动任何人
奖杯说明： 在拿到M4之前的几个人很简单，与队友汇合，走到上坡后，先等远处2个在山上的敌人走到固定位置后干掉，这时有一名敌人会接近你们，不用管，队友会解决，在将篝火左边敌人接近近顺序解决，然后在把眼皮底下1个和对面的2个敌人杀掉即可。



树倒啦！


银杯

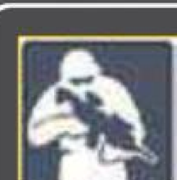
取得条件： 在【救援营救者】中用火神炮击倒5棵树
奖杯说明： 第十关一开始用火神炮击倒5棵树即可。



战斗虽然获胜


铜杯

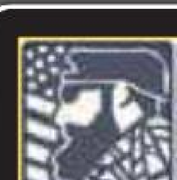
取得条件： 完成【简单】【普通】或【困难】难度的游戏



战火仍然蔓延


银杯

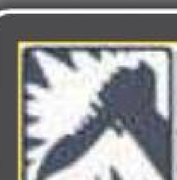
取得条件： 完成【困难】难度的游戏



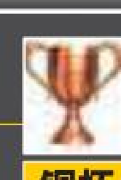
勇气卓著


金杯

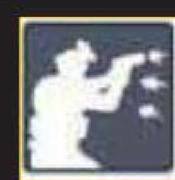
取得条件： 在【一级战士】模式下以低于标准时间完成所有关卡



解剖刀


铜杯

取得条件： 达成20次军刀击杀



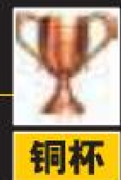
手枪决胜


铜杯

取得条件： 达成30次手枪击杀



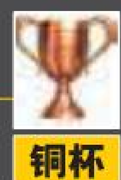
爆浆葡萄


铜杯

取得条件： 用除了远程狙击步枪之外的任何武器达成连续7次爆头
奖杯说明： 建议在婊子桃乐西解锁此奖杯，因为游骑兵的M4比较精准。



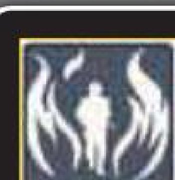
群众控制


铜杯

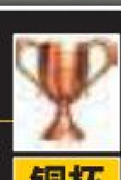
取得条件： 用一枚手榴弹同时击杀5名敌人
奖杯说明： 在婊子桃乐西关卡中会遇到围着篝火坐着的5名敌人，如图仍个手雷即可。







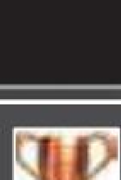
游骑兵领路


铜杯

取得条件： 完成所有但丁的任务



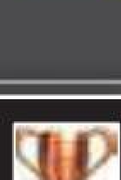
永不退缩


铜杯

取得条件： 完成所有野兔的任务



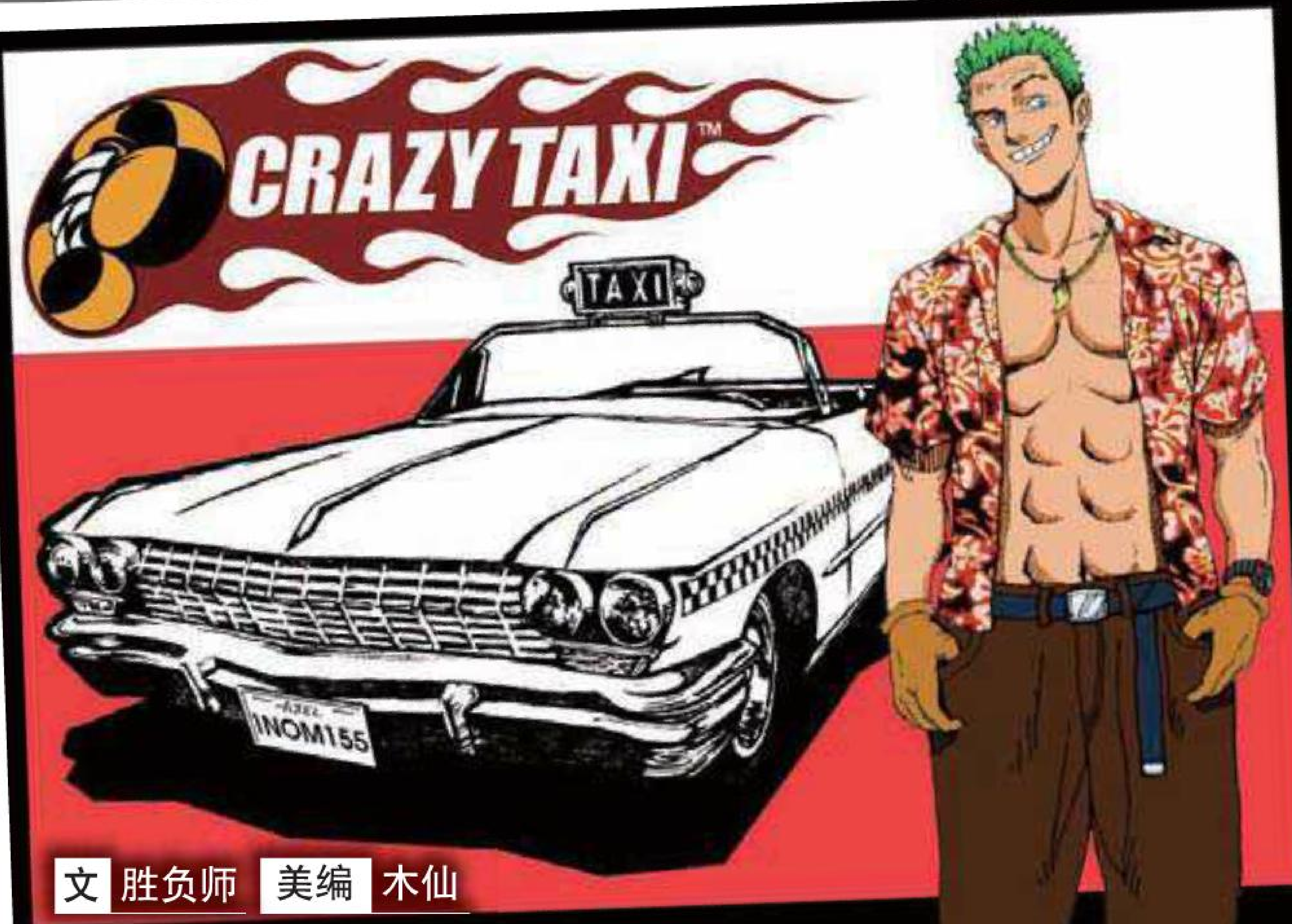
珍重再见


铜杯

取得条件： 完成所有杜斯的任务

升级所需经验	
Level 1	0 XP
Level 2	250 XP
Level 3	350 XP
Level 4	500 XP
Level 5	800 XP
Level 6	1100 XP
Level 7	1500 XP
Level 8	2000 XP
Level 9	2400 XP
Level 10	2800 XP
Level 11	3200 XP
Level 12	3600 XP
Level 13	4000 XP
Level 14	4400 XP
Level 15	4800 XP

经验奖励	
杀人	10 XP
爆头	附加5 XP
刀人	附加5 XP
助攻杀人	5 XP
双杀	附加10 XP
三杀	附加15 XP
复仇	附加5 XP
干掉顶级敌人	附加5 XP
夺到敌人旗子	附加30 XP
辅助夺取敌人旗子	附加20 XP
安装炸弹	附加15 XP
引爆炸弹	附加30 XP



文 胜负师 美编 木仙

疯狂出租车	SEGA	竞速
CRAZY TAXI		美服
2010年11月16日发售	1人	9.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金	奖杯难度
12	8	3	1	0	C

世嘉名作"《疯狂出租车》系列"诞生于1999年2月，最早是一款街机游戏，一代在DC、PS2和GBA上均有移植版本（GBA版的表现十分糟糕），二代则在DC和PS2上先后推出，而Xbox版的《疯狂出租车3》是集前两作大成的原创作品，最近的一次移植是2007年的PSP版，是1+2的合集。这一次的1代下载版给了玩家重温经典的机会，只可惜因为版权原因，音乐和地标大改，少了些原汁原味，不过流畅的操作手感与疯狂的爽快感都保持了原作的神髓。游戏表面上是竞速游戏，但事实上更接近于动作游戏，是一款值得老玩家重温，新玩家品位的另类赛车佳作。

操作与技巧 | CRAZY CONTROLS

键位	操作
左方向	左转
右方向	右转
L1或L2键	刹车
R1或R2键	油门
○键	前进档
×键	倒车档
□键	目的地提示
△键	按喇叭

不了解《疯狂出租车》的朋友可能会觉得接送乘客的游戏过程比较乏味，其实如果在掌握了各种操作技巧后，游戏那种争分夺秒的疯狂感觉就会体现出来。以下是各种特技的操作方法和效果，请在进入游戏之前温习一下。

CRAZY DASH：○键与R键同时按。使用成功后车速会在短时间内得到提升，此特技多用于出租车的快速启动。

CRAZY STOP：在行进中按×键和L键一起按住。使用成功后车子会很快停下来，可以节省上下客的时间。

LIMIT CUT：在使用CRAZY DASH后，按×键进入倒车档，然后再○键和R键一起按。使用成功后车子会进行二段加速，在瞬间达到极速！车速下降后可重复操作以保持速度，是使用率最高的特技。

CRAZY DRIFT：按住R键，快速依次按×键、○键，同时转向。使用成功后车子会进行甩尾，用于急转弯或大幅调整行进方向。在CRAZY DASH或LIMIT CUT速度上升过程中不能使用CRAZY DRIFT。

CRAZY DRIFT STOP：在实行CRAZY DRIFT的操作过程中松开R键按住L键。使用成功后可令车子甩尾后停车，可以节省下次启动时转向的时间。

DRIFT CANCEL：在使用CRAZY DRIFT之后立即进行CRAZY DASH的操作。使用成功后可抑制甩尾的离心力，使车子迅速进行直线加速，是转弯后的常用技巧。

系统与规则 | CRAZY SYSTEM

《疯狂出租车》的基本玩法是在限定时间内将顾客送到指定地点，以获取车费。基本流程是①在街道中寻找顾客→②在顾客的上客区域内停下→③根据箭头指示前往目的地→④在目的地的绿色标示区域内停稳→⑤寻找下一个顾客。客人按头上的美元符号颜色分为五种，主要表示目的地的距离远近，同时与车费多少成正比，但上客区域大小成反比。

车费主要由三部分组成：第一项为乘客上车时的基本车费，此项金额固定；第二项为达目的地时的附加车费，限制时间所剩越多，附加费越高；第三项为途中的小费，需要让客人高兴才能取得。让客人高兴的方法也分三种：第一是利用跳台或高低差跃起，在空中滞空一定时间；第二是使用CRAZY DRIFT，并让甩尾状态保持一定时间；第三是在其他车辆身边飞驰而过，但不能撞上。这三种方式还可以形成连锁，只要不撞上其他车辆或障碍物，那么COMBO数就会上升，小费也会成倍增长。

需要特别注意的是画面左上角的倒计时，这个时间为零时就GAME OVER了，只有接到乘客以后时间才会增加，所以一定要减少空车的时间。另外，到达目的地的快慢不仅会影响车费，还会得到四种评价：最高评价为SPEEDY，可奖励5秒时间；接下来是NORMAL，奖励时间为2秒；之后是SLOW，无法取得奖励时间；最差是BAD，即没有在限时内将乘客送达目的地，此时当前乘客的基本车费和途中小费就会归零，这恐怕是任何一个出租车司机最不愿接受的结果。

奖杯说明 | CRAZY TROPHIES

由于自己以前曾将DC版、PS2版、PSP版各完美了一遍，所以PSN版取得全部奖杯只花了两个小时，但如果是第一次接触本作的话，那"疯狂盒子"可能会令你抓狂，如不追求挑战好成绩，只求过关的话会容易不少。除此之处，评价相关的八个铜杯要注意所选的模式，不然会白费工夫。

Arcade C-license 铜杯
取得条件：ARCADE模式取得C级评价

Arcade B-license 铜杯
取得条件：ARCADE模式取得B级评价

Arcade A-license 铜杯
取得条件：ARCADE模式取得A级评价

Arcade S-license 铜杯
取得条件：ARCADE模式取得S级评价
奖杯说明：注意！这几个奖杯一定要在3分钟、5分钟或10分钟的限时模式中才能取得。评价以取得金钱的多少来决定，2000～2999为C级，3000～3999为B级，4000～4999为C级，5000以上为S级。并且，取得S级不能解开低等级的奖杯，要分四次取得。自行调节分数，得到分数标准后静等时间结束即可。

Original C-license 铜杯
取得条件：Original模式取得C级评价

Original B-license 铜杯
取得条件：Original模式取得B级评价

Original A-license 铜杯
取得条件：Original模式取得A级评价

Original S-license 铜杯
取得条件：Original模式取得S级评价
奖杯说明：注意点与ARCADE模式相同，同样要在限时模式里拿奖杯，等级评价标准相同，也要分四次分别取得相关奖杯。

Skillful driver 银杯
取得条件：完成疯狂盒子的1-1至1-S课题

Superb Driver 银杯
取得条件：完成疯狂盒子的2-1至2-S课题

Amazing Driver 银杯
取得条件：完成疯狂盒子的3-1至3-S课题

Crazy Driver 金杯
取得条件：完成疯狂盒子的全部课题
奖杯说明：参看疯狂盒子攻略，反复尝试吧！



疯狂盒子指南 | CRAZY BOX

以各种课题及迷你游戏综合而成的特殊模式可以说是"《疯狂出租车》系列"的亮点。一代的特殊模式名为疯狂盒子(CRAZY BOX),在挑战这一模式的过程中,玩家可以一步步熟悉操作,了解系统的精华,在全部完成后,各种技巧的运用也必然会上几个台阶。以下会对疯狂盒子的挑战要点加以说明。

1-1 CRAZY JUMP

要求: 利用高台跳跃 150 码以上
要点: 高台的前半部分可用来加速,连续使用 LIMIT CUT 便能轻松跳出 300 码以上。

1-2 CRAZY FLAG

要求: 在 20 秒内撞倒标志旗
要点: 由于车子一开始是背对旗子的,所以要先用原地的 CRAZY DRIFT 调整方向,再连用 LIMIT CUT 直冲便可,快的话 8 秒内即可完成。

1-3 CRAZY BALLOONS

要求: 在 45 秒内撞破 20 个气球
要点: 因为时间十分充裕,慢慢撞其实也可以完成,但实际上应将 CRAZY DRIFT 及 LIMIT CUT 混合使用,这样便能在 25 秒以内完成。

2-1 CRAZY DRIFT

要求: 在 30 秒内达成 15 COMBO
要点: 课题名都叫 CRAZY DRIFT,那就没什么好说了。先用 CRAZY DASH 加速再以甩尾原地旋转,一次可以形成 5～10 COMBO,控制得好的话可突破 50 连击。注意,在加速过程中不能甩尾。

2-2 CRAZY TURN

要求: 35 秒内到将客人送到达目的地
要点: 全程有 6 个 U 形弯道,也就需要使用 6 次 CRAZY DRIFT,并要结合 DRIFT CANCEL 以避免转弯时的速度损失,在直道时靠外侧行驶对转弯会比较有利。这一关用转向性好的三轮车可打出 20 秒左右的成绩。

2-3 CRAZY BOUND

要求: 40 秒内将客人送到目的地
要点: 这一关要跳跃 7 个不相连的海上平台,掉下去就算失败,是较有难度的一关。玩家应顺着箭头方向提前转向,切勿直上直下,并要在落地瞬使用 DRIFT CANCEL。最后注意停车区域比较小,小心功亏一篑。这关能在 30 秒左右完成就不错了。

3-1 CRAZY RUSH

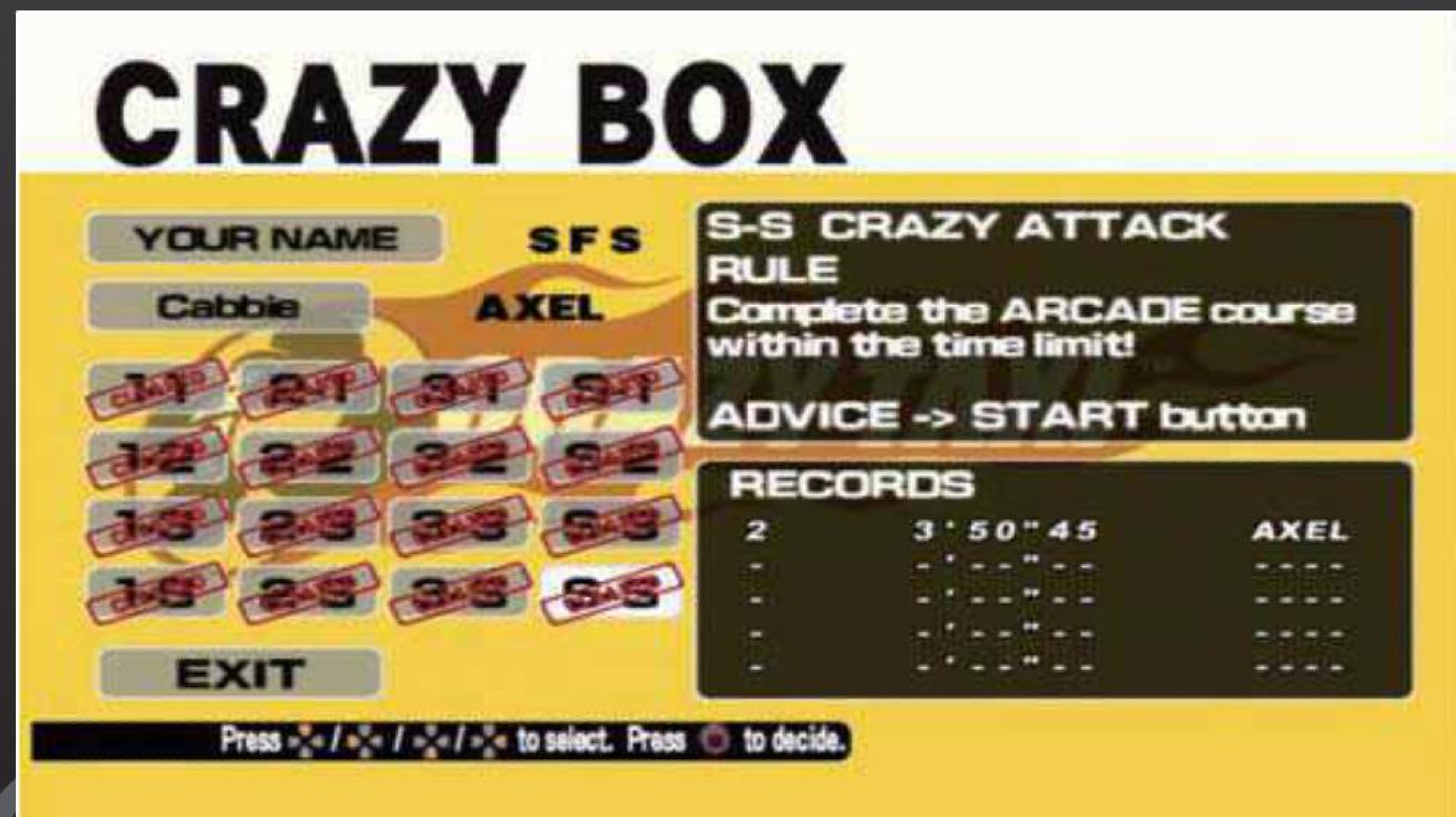
要求: 1 分 10 秒内分别将 5 个客人送至目的地
要点: 对上下客技术要求较高的课题。顺序方面先接中间的客人,而停车时不能撞向客人,把客人吓着跳到一边就会浪费不少时间。下客时使用 CRAZY DRIFT STOP 转 180 度会比较完美。这一关以 55 秒内完成为目标。

3-2 CRAZY JAM

要求: 45 秒内分别将 3 个客人送至目的地
要点: 这一关对于前两次的停车位置有比较高的要求。停车尽量停在下一个客人的身边,可以节省再次启动→停车→上客的时间。第二个客人的目的地较远,路上的闲杂车辆很多,避免冲撞也是提高成绩的关键。一切顺利的话,可在 30 秒内完成。

3-3 CRAZY POLE

要求: 1 分 10 秒内依次将 8 个客人送至目的地
要点: 由于每个目的地都会有下一个客人上车,所以关键是 8 次停车。使用 CRAZY DRIFT STOP 横向撞杆停车可节省不少时间。如果每次都能利用电线杆急停,那么应该能在 40 秒左右完成本关。





S-1 CRAZY THROUGH

要求: 1 分 30 秒内达成 30 COMBO
要点: 只能在其他车辆身边擦过,但不撞上的情况下 COMBO 数才会增加,用正常方法打 30 连击比较麻烦。偷懒的方法是在左边两条逆行车道的中间慢慢行驶,30 连击易如反掌。大伙可以试试用这个方法能不能过 100 COMBO。

S-2 CRAZY PARKING

要求: 25 秒内将客人送至目的地
要点: 目的地在停车楼的最上层,中途的车辆障碍很多,CRAZY DRIFT 和闪避的基本功比较重要。不过因为时限只有 25 秒,所以能在 17 秒完成就算是不错了。

S-3 CRAZY PARTY

要求: 1 分 40 秒内接 7 名乘客并将他们送至目的地
要点: 7 名乘客的接载顺序是任意的,也就是说除了上客与行驶技巧,合理安排上客的顺序也是节省时间的关键。这里推荐的顺序是跳台左侧的客人→跳台右侧的客人→有保龄球瓶的高台上的客人→中间停车场的客人→盘旋高台上的客人。之后用跳台跳到平台上时使用 CRAZY DRIFT,在空中使用 CRAZY STOP,将平台上的两个客人接上,就可以直冲终点了。按这个顺序可在 1 分 20 秒内完成,但这个成绩应该还有不小的提升潜力。

1-S CRAZY BOWLING

要求: 30 秒内撞倒 70 个保龄球瓶
要点: 如果没有掌握好方法,这一关会让人觉得特别困难。首先每组球瓶都要用 CRAZY DRIFT 以车身侧面撞击 1 号瓶才能有较高几率打出全中,其次每组球瓶之间的距离较近,所以在使用一次 DRIFT CANCEL 后就不要再加速了,以免无法使用甩尾。这关时间比较紧,如果有一组球瓶没能打出全中,选择重来是明智之举。

2-S CRAZY ZIGZAG

要求: 25 秒内将客人送至目的地
要点: 这条海上公路共有 6 个弯道,前三个 90 度弯还比较好控制,用 DRIFT CANCEL 可以轻松通过,但之后的 135 度大弯很容易滑入大海,只有提前用尾才能在不损失太多速度的情况通过弯道。每个转弯处地上的白线刚好给了玩家一个甩尾提前量的参考。争取在 20 秒内完成这一关吧。

3-S CRAZY ZIGZAG2

要求: 40 秒内依次将 7 名客人送至目的地
要点: 与上一关的地形完全相同,但难度要大得多,个人觉得比 S-S 的难度还大些。所有停车区域都在公路的弯道边缘处,没错!考的就是玩家对于 CRAZY DRIFT STOP 的掌握。甩尾后的急停在滑行距离上很难把握,特别是后几个 135 度的弯道更是让人抓狂。因此,这里推荐各位在停车时分两次使用 CRAZY DRIFT STOP,第一次转至与停车位成 45 度角左右,第二次才转平进入停车区。这样做的好处是对离心力的控制要求降低了不少,而且与一次性的停车相比,时间上还稍占优势。地上的白线依然可以做为特技使用时机的参考。

S-S CRAZY ATTACK

要求: 4 分钟内将客人送至目的地
要点: 其实就是环城一周,但一定要经过一些固定的 CHECK POINT。除了像 LIMIT CUT、DRIFT CANCEL 这些常用技以及快速避让障碍物的反应力外,熟悉地形,安排合理的路线也很重要。比如前往教堂时走左侧分支比较快;在高速公路上时一直贴着右边狂加速,路上的车对玩家就不会有多大的妨碍;进入市中心后一直走左侧分支路线可以比较快地到达 CHECK POINT;快到终点时走左边分支对车速的影响较小。熟练之后,应该能在 3 分钟左右完成。

秘技集合 ①选人画面按 R 键,再按住 R 键选人,可开启起点与乘客分布不同的"另一天";②选人画面连按三次 L+R 键后选人,可使用人力三轮车,完成疯狂盒子后本指令失效;③在 LOADING 画面按住 L+R+START 键可进入专家模式;④在 LOADING 画面按住 R+START 键,指示箭头消失;⑤在 LOADING 画面按住 L+START 键,目的地区域标注消失。

文 鞋饿地主 编 洛克 美编 anubis

通关时间：一周目通关约 80 小时。白金时间：约 90 小时。

阿加雷斯特战记2	Idea Factory	角色扮演
PS3 アガレスト战记2		日版
2010年11月18日	1人	6980日元
无对应周边		

本作是 IF 在去年发售的一款力作，与前作一样，本作同样采用了众多系统，并将它们有机结合起来。想要熟练驾驭本作，玩家需要花费一定时间充分地掌握游戏系统，否则即使是简单难度也会寸步难行。值得一提的是本作的战斗系统，它将前作的战棋类战斗转向成为顺序回合制战斗，使得本作的战斗爽快度大大增加，而且对每个角色技能的配置都很讲究战略性，且根据敌人情况调整参战角色后甚至需要重新搭配技能。喜欢挑战高难度游戏的玩家们不妨一试。

系统解说

Record of Agarest War

基础篇

游戏操作

大陆地图	
左摇杆	移动
右摇杆	转动视角
○键	确定、调查
×键	取消
△键	打开菜单
R1键	强制战斗

事件	
十字键	移动光标的位置
○键	下一句对话
×键	暂停剧情
□键	跳过对话
△键	查看对话记录
Start键	自动进行对话

记号地图	
十字键	移动光标的位置
右摇杆	转动视角
○键	进入探索点
×键	取消
□键	打开探索点列表
△键	打开菜单

战斗中	
十字键	切换攻击成员
左摇杆	行动结束
○键	利用泛用技能攻击
×键	下段攻击
□键	中段攻击
△键	上段攻击

继承前作存档

本作可以继承前作《阿加雷斯特战记 ZERO》的存档，只要在主机中有自己的前作通关存档（不能复制他人的存档）就可以选择读取前作存档。继承了前作存档的玩家可以得到以下物品：

※由于玩家显示设备的亮度问题，可能会无法看到继承通关存档的选项，只要玩家选择New Game后按下方向键的下即可。

银の延べ棒×99
白金の延べ棒×99
ミスリル×99
オリハルコン×99
黒のビスチェ
プリンセスティアラ
王女の证
金钱：1000000
PP：1000
TP：10000

世代系统

世代系统是《阿加雷斯特战记》系列"的特色，将男主角的使命通过结婚生子的方式延续给子孙后代来继续完成。本作中共持续了三个世代。玩家所选择的"柱の乙女"不仅会影响到下一世代主角的相貌，还会影响到下一世代主角的各项能力和可装备的武器。

※在ルーノ炼金所中可以查看与不同对象所生的子孙的能力。

角色创建



在游戏开始时，要进行角色的创建。游戏中共有三种职业，分别为战士、魔法师和魔法战士，三种职业主要影响的是所使用技能等级和装备的武器。在选择了职业之后需要玩家选择能力类型。能力类型是通过武器来表示的，玩家要从八种武器（每种武器可以选择两次）中选择出六项，来决定主角的成长率和技能使用类型。

八种武器所对应的成长率以及装备对象如下表所示			
武器	成长率高	成长率低	使用职业
大剑	STR、VIT	INT、MND	战士、魔法战士
铳	STR、VIT、AGI	INT、MND	魔法战士
枪	STR、VIT	–	战士、魔法师
拳	INT、MND、AGI、DEX	STR、VIT	魔法师、魔法战士
剑、杖	INT、MND	AGI	魔法师、魔法战士
剑	INT、MND	AGI	魔法师、魔法战士
镰	INT、MND、STR	DEX	战士、魔法师
杖	INT、MND、VIT	STR	魔法师

角色制造系统

在一个世代结束之后，该世代的男主角和三个“柱の乙女”都会死亡，此时只要取得重要道具“禁断之书”，就可以到ル－ノ炼金所花费一定的钱来制造出这些死亡角色的人偶，它会保留上一世代中的一切能力。

Soul Stock



在开启ル－ノ炼金所这个地点后离开フレンスベルジュ就可以利用，到ル－ノ炼金所后选择リカバリ－即可花钱购买，在战斗结束时若有队员处于战斗不能状态，即可使用Soul Stock来复活。可以使用的最大次数与Party Rank相关。

Party Rank

队伍的团结度，用来表示当前所有队友的好感度。根据全体角色的好感度共将队伍等级分为S～I的十个等级，等级的高低影响Soul Stock的使用次数。

Soul Stock事件

本作中的所有剧情都是通过事件来讲述，玩家需要在特定的时间条件下才可以触发这些事件。影响事件出现的主要条件有三个：LP、名声和角色的好感度。



Soul Stock好感度



和系列作品一样，本作同样引入了好感度系统，好感度不仅与事件的出现有关，最终还影响到游戏的结局。与前作不同的是在三个“柱の乙女”中选择对象时可以无视好感度。需要注意的是，如果要收集全CG和事件，必须同时将所有“柱の乙女”的好感度提升到最高。角色的好感度可以在角色状态中查看。

整备篇

菜单画面



编成
┣编成：更换战斗队员；
┗リーダー：更换队长；
アイテム
┣使う：使用提升能力的道具；
┣武器：查看所持武器列表；
┣防具：查看所持防具列表；
┣アクセサリ：查看所持饰品列表；
┣道具：查看所持物品列表；
┗アクティブスキル：查看所持辅助技能（以下简称AS）列表；

スキル
┣アタックスキル：装备攻击技能；
┣特殊スキル：装备必杀技和辅助技能；
┗スキル习得：装备秘传书习得技能；
ステータス
┣能力值：查看角色的能力值；
┣装备品の确认：查看当前的装备；
┣アタックスキル：查看当前的攻击技能；
┣特殊スキル：查看当前的特殊技能；
┣パーティポイント：将PP分配给角色；
┗好感度：查看角色的好感度；
图鉴
┣アイテム图鉴：查看道具图鉴；
┣奥义の书：查看已习得的组合技能；
┣匠の书：查看当前可以合成的装备；
┣プロフィール：查看角色资料；
┣キャラギャラリー：查看角色的立绘；
┣ギャラリー：查看CG；
┣モンスター图鉴：查看魔物的掉落物品；
┣ムービーギャラリー：查看过场动画；
┣イベントギャラリー：查看重要事件，在开始二周目后会全部清空；
┗特殊ギャラリー：查看特殊的CG；
战斗日记
┣セーブ：存档；
┣ロード：读档；
┗设定：对游戏进行设定。

编成



本作在战斗中最多只能有四名同伴在场，利用十字键可以实现攻击角色的替换。角色所对应的位置会显示在右侧的阵型布局上。

装备



在这里主要给玩家介绍一下本作特有的AS系统。不同的防具都有自己特定的凹槽，玩家可以将喜欢的AS安装到防具上。若在两个凹槽之间存在着连线，只要在这两个凹槽上安装相同颜色的AS，就可以得到能力补正。

能力补正效果							
颜色	2个	3个	4个	5个	6个	7个	8个
红色	1	2	3	4	5	6	7
蓝色	15%	20%	25%	30%	35%	40%	45%
黄色	7%	9%	12%	15%	18%	21%	24%

技能

与传统RPG通过提升等级习得技能不同，本作中的绝大多数技能都是通过装备技能书学习的。技能书分为四个等级，每个等级的技能书又分为几种颜色，每个角色的只能学习相同颜色的技能书中的其中一本，因此在选择技能时要根据角色的特性和技能类型认真地进行选择。换取技能书需要消耗大量的TP，学习技能也同样需要消耗TP，因此要合理地给角色分配技能。此外，在学习技能之后必须装备上才可以在战斗中使用。

※装备技能需要有足够的CP值，若CP不足则无法装备上技能。

四种段位的攻击技能

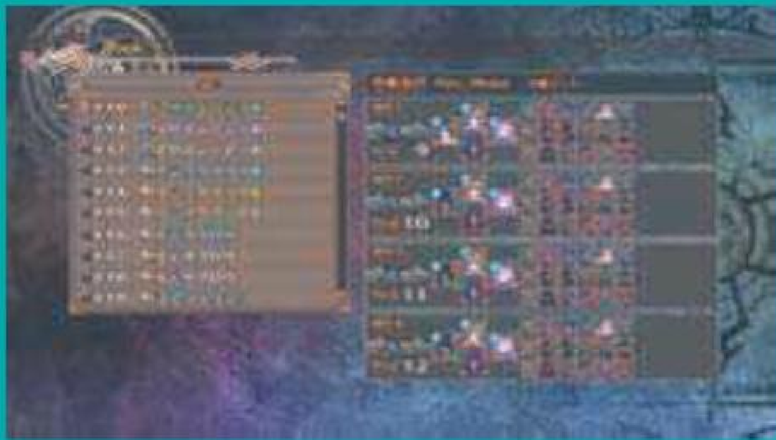
技能攻击的段位分为四类，分别是上段攻击、中段攻击、下段攻击和泛用攻击。在选择攻击对象的时候可以看到上中下三段所对应的一个百分数，这个值越高则表示越容易积累连击槽。一旦将敌人破防之后玩家只能固定使用上中下段攻击的其中一种或者使用泛用攻击，只有在发动特殊的组合技才可以切换段位攻击。这类攻击的攻击力和破防能力都不强，只能在初期战斗中使用。



技能属性

本作中的技能属性被分为泛用、连打、威力、特殊、火、水、雷、风、土、光、暗、无十二种，等级越高技能的属性值也越高。每一位角色的攻击属性总值都会表示在右侧，这个值则作为组合技能的使用条件。

组合技能



组合技是在连击槽到达一定值后，使用对应的技能会发生技能的变化，甚至带上多人进行合击的一种系统。由于不同组合技能所需要的连击值不同，玩家只需要注意右下角所显示的消耗 AP 数，若消耗 AP 数有变化则说明已经满足了发动组合技的条件，即可以使用更加强力的组合技。相比普通技能，组合技能可以给予敌人更大的伤害，并大量消磨敌人的 Break 槽。若在 AP 值变化后有显示 Change，则表示该技能可以改变之后攻击的段位。



图中表示出了发动组合技能所必须的条件。其中 LV1 和 LV2 技能的使用条件已经满足，故在战斗中发动的技能是 LV2 的，LV3 技能的发动条件是剩下的一名参战队员的“威力”属性值达到 12，只要该属性值达到要求，即可发动 LV3 的技能。

偷窃

本作中敌人的物品掉落率比较低，要想得到敌人所持的物品，最简单的方法就是利用带有偷窃效果的组合技能攻击敌人。只要玩家的能力足够，就能够很轻易地偷取到敌人身上的稀有物品，在刷敌人掉落物时利用带有偷窃效果的技能可以大大提升刷道具的效率。

支援技能

本作中的支援技能同样是通过秘传书学会的，装备上这些技能后便可以在战斗中使用。支援技能有回复生命值提升角色的各种能力等辅助效果，合理地利用这些技能能让战斗更加轻松。



EX 技能

在剧情发展到一定程度便开启 EX 技的选项。每个角色最多可以习得四种 EX 技，分别对应四个等级的秘传书。



在习得一本秘传书中可以习得的全部技能后，该角色便能习得秘传书的 EX 技能，若相同段位的两本秘传书的 EX 技能不同则只能保留其中一种技能，因此要根据需求慎重选择。在战斗中使用 EX 技可以给玩家带来各种特殊效果，例如增加回避率和命中率、物理反击无效等。使用 EX 技能需要消耗 SP 值，不同的技能消耗的 SP 不同，SP 可以在战斗中通过连击取得。

我方使用的EX技能一览表

名称	发动条件	效果
底力	HP3分之1以下、消耗SP3	攻击、防御力上升 II
精神力	HP3分之1以下、消耗SP3	魔法攻击力、魔法防御力上升 II
解放	HP5分之1以下、消耗SP	攻击、防御力上升 II
魔力解放	HP5分之1以下、消耗SP3	魔法攻击力、魔法防御力上升 II
觉醒	HP5分之1以下、消耗SP3	攻击、防御力上升 II；魔法攻击力、魔法防御力上升 II
受け流し	HP5分之1以下、消耗SP3	绝对命中的攻击外的物理攻击绝对回避
绝对障壁	HP5分之1以下、消耗SP3	绝对命中的魔法攻击外的魔法绝对回避
补正	SP1	命中率修正
予知	SP1	回避率修正
集中力	SP1	命中率、回避率修正
悟り	SP1	命中率、回避率修正
ハンター	SP1	命中率修正、会心一击率上升 II
卧薪	SP1	全异常状态耐性上升
尝胆	SP1	移动不可、行动不可、能力下降状态的耐性上升
见切り	SP1	物理反击无效
消灭	SP1	魔法反击无效
强行突破	SP1	紧急防御无效
强制突破	SP1	紧急魔法防御无效
鼓舞	SP1	敌人攻击附带的Wait增加效果无效化
不动	SP1	击退无效
早业	SP1	偷盗成功率上升
发见	SP1	敌人掉落物品概率上升
天运	SP1	敌人掉落物品概率上升
天眼	SP1	偷盗成功率上升；敌人掉落物品概率上升
努力	SP1	获得经验值上升
猛进	SP2	攻击力上升 II
神通力	SP2	魔法攻击力上升 II
受身	SP2	防御力上升 II
极め	SP2	会心一击率上升 II
绝对耐性	SP2	全异常状态无效移动不可、行动不可、能力下降状态的耐性上升
异常耐性	SP2	全异常状态完全耐性
浮游	SP2	移动不可、行动不可、击退无效；Wait增加量减少
修练	SP2	获得TP上升
祝福	SP2	获得经验值和TP上升
怒り	SP3	攻击力上升 II
临界突破	SP3	魔法攻击力上升 II
防御	SP3	防御力上升 II
遮断	SP3	魔法防御力上升 II
硬气功	SP3	物理伤害轻减
流气功	SP3	魔法伤害轻减
必杀	SP3	会心一击率上升 II
百发百中	SP3	攻击绝对命中 I
天才	SP3	消费AP减少
舞踏	SP3	Wait增加量减少
斗志	SP4	Break值上升
无畏	SP4	伤害完全无效
垣盾	SP4	物理伤害完全无效
眩惑	SP4	魔法伤害完全无效

必杀技

在普通攻击和组合攻击时会消耗敌人的 Break 槽。当总计消耗的量达到 100% 时便能够在行动结束时得到一个 UP，若是一次性将敌人 Break Over 则可以直接得到一个 UP。有了 UP 便可以使用必杀技了。每个角色的必杀技都有两种，分为 L1 技和 R1 技，其中 L1 技能即按下 L1 键发动，需要消耗 1UP 和 32AP；R1 技能则对应按下 R1 键发动，需要消耗 2UP 和 64AP。角色的第二个必杀技在角色等级达到 45 级的时候学会，此时便可以将两个必杀技的位置对调，这样必杀技将会派生出不同的攻击效果。



组合必杀技（Finish Strike）



在剧情发展到第一世代的后期取得第一本奥义之书后，便可以使用组合必杀技。组合必杀技需要特定的角色同时参与行动中，在满足条件的时候就可以在 Ultimate Strike 后接上 Finish Strike。组合必杀技需要消耗的 UP 和 SP 数量各不相同，因此在使用之前务必先确认好是否满足发动条件。组合必杀技的攻击效果是所有攻击中最强大的，在后期会常用到，玩家一定要掌握好发动组合必杀技的方法。

信息集结
特征集结
劲作集结
攻略集结

角色能力值



▲其中左图对应1.01版以前的能力值画面，右图对应1.02版的能力值画面。

角色的各项能力数据	
HP	生命值
LV	等级
AP	行动值
STR	主要影响物理攻击力和命中率
VIT	影响防御力和升级时的HP增加量
AGI	影响回避率和行动速度
DEX	影响命中率和回避率
INT	影响魔法攻击力和异常状态的回避率
MND	影响命中率、回避率以及异常状态技能的命中率
ATK	物理攻击力
DEF	物理防御力
MAG	魔法攻击力
RST	魔法防御力
HIT	命中率
ADV	回避率
ブレイク耐性	防御耐性
CP	用于装备技能用的点数

PP 值

PP 值是用于提升角色能力的一项点数，通过 BOSS 战和达成依赖可以获得一定量的 PP。此外，每个角色升级时所增加的点数在通关时仍未使用，则可以在下周目中将其一部分转变为 PP。Expert 难度通关后开始二周目则会获得 1000 点 PP 作为奖励。图中红色部分的能力值是角色当前的能力值，绿色部分是由装备附加的能力值，蓝色部分是将消耗 PP 提升能力的能力值。



野外地图

本作中有较多时候都是在野外地图中进行探索的，野外地图中不仅有事件和探索区域，还藏着一些提升能力的道具。



探索地图

在游戏流程中进入探索地图，将进入探索环节。在画面上利用方向键在探索点之间移动，进入探索点便进入战斗或者触发剧情。在战斗结束后便会开启新的探索点，打倒特定探索点的敌人后还可以取得新的道具。画面中有红色标记的探索点则表示尚未探索。若在探索地图时按下□键则可以将探索点的选择方式切换成列表显示。



武器公房

和系列作品一样，本作同样非常重视物品的合成。本作中的绝大部分装备和道具都不能直接从商店购买，只有通过玩家亲自合成后才会登录商店贩卖。相比之下，强化和抽出、补强等系统也显得非常重要，利用抽出系统可以抽出平时难以得到的稀有素材和 AS，补强则可以大幅度提升武器的能力，在困难难度下显得非常的重要。

强化

强化即提升装备的各种强度，在强化时需要玩家提供强化用的素材和一定的金额。每一种装备都可以将其强化到五级，强化到五级之后便可以对该装备进行抽出。绝大部分的装备经过抽出后可以转化为素材，有少数的装备抽出后可以得到更强力的装备，以及用于镶嵌在防具上的 AS。在游戏中后期利用 AS 可以有效弥补能力上的不足。



锻冶

锻冶即制造新的物品，玩家同样需要提供足量的素材和金钱才可以进行锻冶。大部分物品在锻冶之后便会登录到商店中贩卖，对于部分物品来说，锻冶是得到该物品的惟一手段。



补强

补强即将补强素材中所附带的各项能力添加到装备上。每个装备都有固定的 Grade 值，玩家只能在 Grade 值的范围内选择补强的素材，一旦补强后便无法取下来，因此一定要注意分配补强素材。

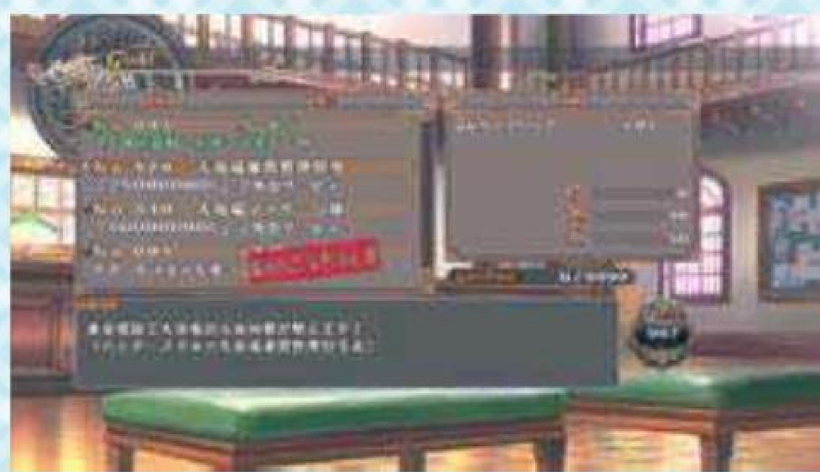


消去

消去即将补强后所附带的一切效果消除，Grade 值也回复到最大。由于消去后这些补强素材也不会回来，相信玩家们也不会用到这个功能吧。

依赖

本作中的依赖类似于前作中的称号，虽然总数达到了 384 个，但是少了前作中的“全物品”一类的称号，只要交付一定数量的指定物品或者满足一定的条件就可以达成依赖。本作中部分交付素材的依赖需要完成指定的依赖之后才可以解锁。由于达成某些特定的依赖可以取得合成书和奥义之书，同时也影响到秘传书的取得，因此玩家必须重视依赖部分，及时完成满足条件的依赖。此外，完成依赖同样也会增加 LP 值，在一个世代结束前务必将能够达成的依赖全部完成，避免将依赖拖至下一世代而导致 LP 不足。全依赖的达成条件可以参照下文的资料表格。



※在更新至1.01版本以上后，可以在依赖列表中按下Select键将依赖按照“可达成依赖→待完成依赖→已完成依赖”的顺序排序。

小游戏

在完成指定的依赖后，便可以取得小游戏的游玩资格。小游戏共有三个，分别为“大浴场”、“マッサージ”和“ツボ押し”。其中“ツボ押し”是 1.01 更新后新增的小游戏。玩小游戏不仅能够得到 CG，还可以提升角色的能力值和好感度。



※友情提醒：在家中有人时玩小游戏，请注意降低音量。

大浴场



大浴场的小游戏要求玩家按照提示操作左摇杆，有上下扳、左右扳和逆时针转三种，失误时在几秒钟内不能进行操作。最终成绩在三级以上为 Perfect，二级为 Good，一级为 Bad。除了 Bad 评价外都可以提升该角色的好感度。

マッサ-ジ



各种油的效果	
名称	效果
フィジカルオイル	HP+50
エナジーオイル	STR+1
ヴィタールオイル	VIT+1
サヴァーントオイル	INT+1
あじりたむ手弱女油	AGI+1
デクスターオイル	DEX+1
エスプリメントオイル	MND+1

按摩各个部位达到100%时的奖励	
部位	上升能力
头	INT+1
腕	STR+1
胸	DEX+1
腹	VIT+1 MND+1
足	AGI+1
全100%	HP+50

本小游戏是将各种油涂到女主角身上并进行按摩，以此来提升各项能力。这个小游戏相对比较简单，可以轻松取得 Perfect 评价。每种油只能使用一次，要等所有的油都使用过之后才可以再次使用该种油。在完成按摩和最后的陶醉时间后该女主角的能力还会额外提升。

ツボ押し



更新 1.01 后新出现的小游戏，玩法与マッサ－ジ类似，但是获得的奖励不同。本小游戏主要提升女主角的 AP、CP 和 Break 值，同时还会得到一定量的 TP。若没有 Move，则只能取得 Good 的评价。

各种道具所提升的能力表					
道具	评价	AP	CP	Break值	TP
バナナ	Perfect	2	5	0	1000
	Good	1	0	0	500
	Bad	–	–	–	–
フランクフルト	Perfect	1	10	0	1200
	Good	0	5	0	600
	Bad	–	–	–	–
ボンレスハム	Perfect	0	10	100	2500
	Good	0	0	50	1500
	Bad	–	–	–	–
いちご	Perfect	2	5	0	1200
	Good	1	0	0	600
	Bad	–	–	–	–
まつたけ	Perfect	0	10	50	2000
	Good	0	5	0	1000
	Bad	–	–	–	–
やきいも	Perfect	1	0	100	1000
	Good	0	0	50	500
	Bad	–	–	–	–
ソフトクリーム	Perfect	1	10	100	500
	Good	0	5	50	500
	Bad	–	–	–	–



战斗篇

本作的战斗系统类似《交叉利刃》，敌我双方分别位于各自的 6×7 的方块中，在 AP 足够的情况下可以尽情攻击，使得本作战斗的爽快感大增。由于战斗涉及到众多的系统，因此总体的难度很高，需要玩家非常熟悉地掌握游戏系统。以下将为大家讲述战斗的各个部分。

战斗指令



1. 攻击
2. 调整阵型
3. 支援
4. EX 技能
5. 交换队友
6. 逃跑
7. 待机
8. 当前回合
9. 当前 SP
10. 当前行动角色
11. 行动顺序条
12. 增援敌人

阵型

本作战斗中最基本的就是阵型，只有在阵型中玩家才可以发动集体攻击，且行动的 AP 值为参加集体攻击角色 AP 的总和。每个角色都有一种固有阵型，只要位于阵型中的角色都会得到阵型的特殊效果。在攻击后有些角色会从阵型中脱离，此时玩家可以等到队长行动时自动调整阵型，也可以消耗 1SP 使用 Leader 指令让当前角色成为队长重新组成阵型。同理，敌人攻击后也会站在我方的方格上，若是站到了我方的阵型位置上则该位置的角色无法归位，便无法参与攻击。若是队长位置被占，阵型将不会恢复，只有队长一人参加战斗。

集体攻击

只要是在阵型中的角色都可以参加集体攻击。选择攻击对象后便会出现集体攻击画面，玩家可以按方向键来添加或者移除对应位置的角色。参加集体攻击的角色会消耗 SP 值，SP 不足时角色框为橙色，SP 足够时角色框为蓝色。SP 不足时虽然也可以参加集体攻击，只是行动开始时增加的 Wait 值较多。当角色处于 Over Wait 状态下则该角色无法参与集体攻击。在集体攻击中，连击数越高，给予敌人的伤害补正也越高。



属性攻击

本作中的属性分为火、风、冰、雷、风、地以及光、暗七种，大部分的敌人都有特定的弱点，在选择攻击敌人的时候可以看到敌人的弱点、耐性和吸收属性，根据敌人的情况使用对应属性的技能来攻击，可以事半功倍。



Wait

在战斗中使用辅助技能或攻击敌人都会增加 Wait 值，其增加量与所使用的指令有关。在行动中 Wait 值较小的角色比较容易成为攻击的发起人。当 Wait 槽超过一定值后会进入 Over Wait 状态，此时该角色的图标将不会显示在行动顺序条中，且不能参与集体攻击。因此，在战斗中要避免使用同一个人进行攻击，防止出现 Over Wait。

异常攻击



本作中的异常攻击共有 7 种，分别为睡眠、毒、麻痹、黑暗、移动不能、行动不能和即死。在战斗中利用异常攻击可以使战斗变得轻松，同样我方若是中了异常状态则需要尽早恢复，以免对战力产生影响。

攻击奖励

在连击过程中只要达到一定的条件即可获得攻击奖励。攻击奖励分为三种：AP 奖励、SP 奖励和 Wait 奖励。在每次行动中每种奖励最多只能奖励 24 次。当前奖励次数显示在右侧的奖励方块中。

AP 奖励：在连击时，将左上角的连击槽增加到最大值后便可以取得 AP 奖励，在下一次行动中的 AP 值将会增加。

SP 奖励：在连击过程中，若发动可以改变攻击位置的技能后，即可得到 SP 奖励。

Wait 奖励：攻击时，在提示出现瞬间按下对应攻击键后便可以得到 Wait 奖励，它会使攻击角色增加的 WAIT 值减少。



Break Down 与 Over Break

在战斗中攻击敌人不仅可以对敌人造成伤害，还会消磨敌人的 Break 值，当消耗的 Break 值总计达到 100% 时即可在行动结束时获得 1UP。若是在一个回合内将敌人 Over Break 后则可以即时得到 1UP。



Over Kill



Over Kill 是 IF 游戏的最大特色之一，将敌人的 HP 攻击到 0 后继续给予敌人连击，直至敌人 HP 消耗用量超过其 HP 的两倍即可将敌人 Over Kill。将敌人 Over Kill 后可以得到部分素材和物品，甚至是一些稀有道具。因此玩家要尽可能地将敌人 Over Kill。

Ultimate Strike

在一次行动中如果将敌人 Over Break，便可以在攻击结束后进入 Ultimate Strike 模式。在此模式中，在左上方显示的 AP 值会快速减少，在 AP 减少至 0 之前玩家可以随意向敌人发动总攻。在此模式下的总攻不仅不受到目标位置的影响，而且不会出现 Miss，在对付高回避敌人时有极好的效果。



※在武器的能力画面可以查看该武器在Ultimate Strike中是单体还是范围攻击。

Finish Strike

在取得奥义之书后，只要有足够的 SP 和 UP，且对应角色都参与战斗，即可在 Ultimate Strike 后发动 Finish Strike。可以给予敌人非常大的伤害，是 Over Kill BOSS 最常用的手段。合体必杀技通常同时带有物理伤害和魔法伤害，根据敌人的特性选择合体必杀技可以给予 BOSS 更大的伤害。

行动评价和战斗评价

在一次行动结束后，会给出此次行动所得到的道具和奖励。其中 UP 的百分数是可以通过多次行动叠加起来的。同时还会表示出所得的 EXP 和钱。战斗评价中则会给出整体战斗的评价，所花的回合数越少，评价最高。评价分为 S～I 级，评价越高，所获得的经验值、金钱、TP、PP、和灵魂币也越多。由于只有在 BOSS 战中才能够得到 PP，因此在 BOSS 战中应当尽量打出高评价。





游戏的心得

Record of Agarest War

由于本作的系统较复杂，不熟悉系统的玩家必然会觉得难度很高。为了让更多的玩家熟悉本作的系统，笔者将游戏的心得写在流程的前面，以便玩家们能够更好的体验本作。

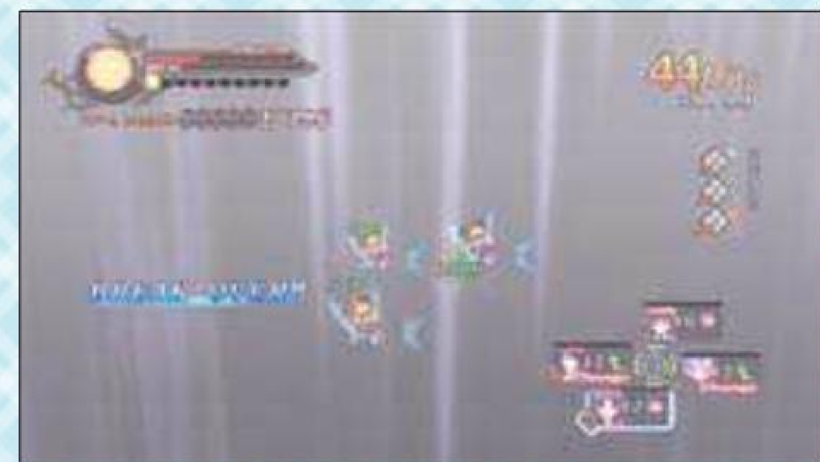
难度的选择

本作共有三个难度，三个难度之间的最主要区别就是敌人的强度。在难度选择画面时系统已经有提到，游戏的难度不会影响剧情，因此大可以选择简单难度进行游戏；其次是敌人掉落的灵魂币数量不同，难度越高，敌人掉落的灵魂币数量越多。灵魂币的作用是通关后进行二周目时继承各项物品等所需要的道具，虽然简单难度掉落的较少，但玩家完全可以在最终迷宫中刷灵魂币，因此这也不是问题；第三，玩家在达成专家难度的真结局之后，打倒最终迷宫的神龙便可以进入隐藏迷宫。这一点是另外两个难度所没有的。但是切记不要在第一周目时选择专家难度，在没有装备和 PP 提升能力的情况下，就算是初期杂兵也是能轻易秒杀我方。笔者尝试过挑战一周目的专家难度，在一场 BOSS 战中甚至吃了 20 个复活药！（因为在专家难度下基本上不是秒杀敌人就被杂兵秒杀，回复 HP 已经没有太大意义）到了第二世代初期由于敌人的闪避很高，我方的攻击基本上都是 Miss，需要较多的补强道具和 AS 辅助才足以对抗敌人（购买的 DLC 武器也只能撑过前期，到了后期若不能熟悉系统，会死的更难看）。因此强烈建议玩家不要直接挑战高难度。

※要取得白金奖杯，只需要达成真结局这一个基本条件，在简单难度下也可以取得白金奖杯。

战斗的基本

本作的战斗系统很复杂，实际分析起来最重要的就以下三点：组合技、UP 以及必杀技。战斗中可以使用的技能很多，可以直接使用这些技能发动零散地攻击，不过这样的攻击效果远远不如使用组合技。在战斗中按照一定顺序使用特定的技能便可以发出组合技，这样可以有效地消耗敌人 Break 槽，从而获取 UP 使用必杀技。由于必杀技具有很强的破防效果，在初期基本上只要使用必杀技就可以将敌人的 Break 槽打空，再获得一个 UP，利用这种方法，在对付一些难缠的 BOSS 时可以一回合使用一次必杀技，这样可以对 BOSS 造成持久性伤害。



在取得了奥义の书之后追加 Finish Strike，此时就需要考虑剩余的 SP 以及 UP 的剩余量，利用合体必

杀技来给予敌人重创。此外，在行动之前可以消耗SP来使用EX技进行辅助战斗，合理的利用EX技也会大幅度减小游戏的难度。此外，本作对战斗的效率比较重视，战斗的评价越高，得到的经验值、TP也越多。而且在战斗中拖的回合数越久，BOSS发动必杀技的次数也越多，给玩家造成不小的威胁。

BOSS战战术

本作中BOSS的数量较多，不过战术基本上是固定的。战斗的主要流程就是收集UP→Over Break→Finish Strike。在有杂兵的BOSS战中收集UP相对容易一些，对于只有单个BOSS的战斗则可能需要多次行动才可以得到足够的UP。对于一些Break值很高的BOSS，只能利用必杀技来消磨BOSS的Break值，从而将BOSS打至Over Break状态。在高难度下，BOSS的必杀技往往具有非常强的杀伤力，这就要求玩家要尽量减少给BOSS增加UP的机会。比较简单的一个方法是我方角色被BOSS秒杀之后，利用"祝福の叶"复活。由于回复量比较小，使得BOSS每次攻击的次数大幅度减少，所增加的UP百分数变小。不过此方法需要消耗较多的金钱，请没有下载DLC的玩家慎用。



能力点数的分配

和系列作品一样，每个角色的能力被分为STR、VIT、AGI、DEX、INT和MND六种，那么该如何分配点数？笔者建议初期加点全部加在VIT上，因为在初期需要提升防御力来防止被敌人秒杀。若是不重视OVER KILL，则推荐点数全部加在VIT上，攻击力和命中率就靠装备和辅助技能来弥补。在防御力有保证了之后，就可以按照自己的喜好给角色配点，也可以选择保留点数。PP的分配很自由，甚至可以将这些点数全部加在同一个角色身上。不过笔者并不推荐这种做法，因为一旦遇到属性吸收或是耐性敌人的情况下战斗便会很吃力，尤其是BOSS战。因此建议各位玩家根据需要适当将PP分配给各个角色（板凳角色则可以不用管）。

合成、强化与补强

合成系统是本作中最基本的系统之一，因为绝大部分的装备和道具需要通过亲自合成才可以得到。部分的物品只要合成以后便会在商店中进行贩卖，不重视合成的玩家便会发现商店中没有好装备和道具，只能穿着初期的装备饱受敌人的虐待。要合成道具首先必须持有相应的合成书，这些合成书只有初期的三本是从商店中购买的，其余的则需要玩家完成相应的依赖任务后才能得到；强化则是通过使用金属矿石对装备的各项能力进行强化，越是强力的装备所需要矿石等级和数量越高。将装备强化到最高等级之后便可以将该装备进行转化。将装备转化后可以变为更强的装备、素材以及提升角色能力的AS。最具有代表性的装备就是生锈的装备（さびた剑之类），它所提升的各项能力值已经低到不能再低，而且强化它所需要的矿石都属于非常高级的，但是只要将其强化到最高级，经过转化之后得到的装备将是非常强力的；补强是在武器的Grade值范围内嵌入提升各种能力的素材，在Grade值的范围内玩家可以随意添加各种喜欢的素材来提升各种能力。由于嵌入之后便无法卸下，只能将添加在上面的道具效果消去，因此在补强的时候考虑清楚。





▲将さびた腕轮强化后转变为マイティリング后能力的变化非常明显。

依赖任务

本作中以LP作为时间的计量单位，而每达成一个依赖任务都会增加LP值和人气值，这两个是触发事件最主要的标准。 因此在每次回到街上时先到猎人公会中去达成依赖任务，以触发更多的事件。建议每完成一段剧情就回来清理一次依赖任务，因为新出现的依赖任务地点大多是当前的目的地，方便寻找对应的敌人。

好感度

本作中角色的好感度会影响到最终的结局，因此在触发好感度事件的时候需要注意以下几点：1. 尽量选择全部角色增加好感度的选项。2. 在必然有人会降低好感度的情况下，尽量在多次所选择的选择中均衡好感度。3. 适当使用大浴场的小游戏来提升角色的好感度。此外，通过战斗胜利一定次数也能提升好感度，因此在女主角全部加入之后便可以让男主角下场，换上所有需要提升好感度的角色。需要注意的是在战斗结束时处于战斗不能状态的角色将会降低好感度。



技能的学习

本作中的技能习得不是靠等级的提升习得的，而是通过装备秘传书，学习书上的技能。在技能的选择上，优先考虑该角色所对应的是魔法系还是物理系，魔法系的就选择魔法技能，物理系的自然就选择物理攻击技能，其次学习技能等级较高的，后期就尽量学习等级为6的技能。组合技能则根据其攻击效果来选择，最主要的一种方法就是看技能上的break值。若是技能不能使用，则根据使用条件对攻击技能进行调整，直至可以使用，有条件的最好组合出LV3的组合技能。

"神"BOSS和中BOSS

本作中带有"神"字的BOSS都是比较强力的，只要打倒它们，之后触发事件和完成依赖任务所增加的LP数减少。因此在触发了有关"神"BOSS出现的事件后尽快去挑战这些BOSS。此外，出现的其他中BOSS同样建议及时将它们打倒，以免遗漏。

小游戏

建议"大浴场"在有角色需要提高好感度触发事件的时候再使用，因为在前两个世代中小游戏的游戏次数有限，不足以提升所有女性角色的好感度，要省着用。另外两个提升能力的小游戏则可以不用担心。在第三世代进入真结局路线并完成相关依赖后，小游戏的总次数便会增加至可以让全部角色进行五次小游戏（ツボ押し只有四次）。



后期的赚钱

在真结局通关后，出现的几个大浴场相关的依赖需要交付上亿的钱，建议玩家们先合成出最强魔法系装备，并给它们提升魔法攻击力，组合成一支强力的魔法系队伍挑战最终迷宫中的神龙。配合提升魔法攻击力的技能后，可以在一回合内打倒神龙和无，得到的经验值和金钱都是很可观的。若是前期觉得钱不够用，则可以适当卖掉一些强化用的各种矿石。

流程

Record of Agarest War

本作中的流程结局共三个，只要玩家触发了所有的关键事件，并将所有角色的好感度保持在一定值以上便能进入真结局。本流程攻略中所推荐选择的选项可以进入真结局。由于本作中事件的触发顺序会因角色当前的好感度和依赖达成情况有所不同，玩家只要做到不错过进入真结局的几个关键事件即可。此外，建议有条件的玩家在游戏前先将游戏升级至 1.02 版，更新后战斗所增加的好感度数值也会相应的增加。

※本流程攻略中所提及的各个方向是1.01版新增的，没有进行更新则需要玩家自行探索事件位置。为了方便查看，笔者将探索地图和选项的部分放在了每一段流程的后面，敬请理解。

第一世代

启程

①游戏一开始便是教学战斗，本场战斗学习攻击方法与角色固有技能的使用方法；

②向东北方向走，来到剧情点フロエ・フォルスタ触发二连战，第一场战斗学习使用支援技能和道具的使用，在第三回合时会进行 Over Kill 的相关教学；第二场战斗学习阵型相关的系统；

③向东北方向走，来到マルベイヤーズ触发事件。事件结束后进入编成菜单，把新加入的角色添加至战斗队伍中。来到エラン・ハイン触发与大王サソリ的战斗，本场战斗给玩家介绍替换战斗人员和待机的方法，结束后返回マルベイヤーズ；

④向西走，通过レル岬渡し场后向北走，来到フレンスベルジュ。

魔物退治を断る

- 魔物退治を承诺する　アイナ↑　イヴァ↓　ジェイナス↑
- 魔物退治を断る　アイナ↓　イヴァ↑　ジェイナス↓

※文中的↑↓箭头分别表示好感度增减，若同时存在两个箭头则表示好感度大幅增加或减少。

フレンスベルジュ

①触发以下剧情：宿屋コクリコ→アイテムショップ→ハンターズギルド；

②离开フレンスベルジュ向东走，进入アルド平原；

③从イリヤ・フォレ方向出来后向东前进，进入イリヤ大森林，在清窟ミスティフィク触发フィオナ相关事件；

④返回フレンスベルジュ，进入宿屋コクリコ触发ハンターズギルド的事件，开启依赖系统后完成 001 ～ 013、032 ～ 034、371 号依赖任务。

⑤触发以下事件：宿屋コクリコ（フィオナ成为同伴）→中央广场→中央广场→アイテムショップ→アイテムショップ：ジェイナス↑→ハンターズギルド：ジェイナス↑→修练所→ルーノ炼金所→入口→锻冶屋→宿屋コクリコ→锻冶屋。

※ドミシル传送方阵事件不要在宿屋コクリコ事件之前触发，否则宿屋コクリコ的事件会消失！

怪我をした町人を愈したこと

- 町を追いだされた事　アイナ↑　イヴァ↓　ジェイナス↑
- 怪我した町人を愈した事　アイナ↑
- 覚えていない　アイナ↓　イヴァ↑　ジェイナス↓

肯定する

- 肯定する：アイナ↑　イヴァ↓　ジェイナス↑　フィオナ↑
- 否定する：アイナ↓　イヴァ↑　フィオナ↓

アルド平原探索
ウェズン・プレ方面
┗アルド平原・西
┣オンブラージュ・ペコラ
┗カーヴェル緑道
┣カレンデュラ原野
┃┗リソ・メーア
┃　┗アルカル丘陵
┗アルド平原・南
┗コリーナの川合い
┣アルデミラン・シヤン
┗フィルア・カスケード
┣アルド平原・东
┗イリヤ・フォレ方面（出口）

イリヤ大森林探索
アルド・ブレ方面
┗イリヤ大森林・西
┗メーラ・ヴィーノ
┣清窟ミスティフィク（事件）
┗ポミエ・ボワ

柱の乙女①

①回到イリヤ大森林，继续探索，到アスタイル方面触发事件，フィリーネ加入队伍；

②从フィオリーレ方面出口离开，进入プラティレ森林；

③来到东北方向的プラティレ森林，进入与ジャンブ的战斗。本场战斗开启 EX 技能，建议使用增加回避率的技能防止回复角色倒下；

④返回イリヤ大森林，从アスタイル方面离开，向西南方向来到コメルス神殿触发事件；

⑤到东南方向的芒の杜触发剧情，进入与神ガルーダ的战斗，胜利后返回コメルス神殿触发事件。

イリヤ大森林探索
アルド・ブレ方面
┗イリヤ大森林・西
┗コグリーレ・フィオリ
┣ルラシェ・ノンナ
┃┗アンテルディット・ルー
┗コンセイユ・ロート
┣イリヤ大森林・南
┃┗アスタイル方面（事件）
┗ペリル・パッサーレ
┗ウンヴィッセン・ルー
┗ポム・ドゥーシュ
┣ダンジェ・デトゥール
┃┗ヴィジランス・ループス
┃　┣エカルラット・ブルー
┃　┃┗シャスール・ガルデ
┃　┗リスカント・ウムヴェーク
┃　　┗ヤークト・リューデ
┗フィオリーレ方面（出口）

フレンスベルジュ。

①完成 14 至 31 号依赖后触发触发以下事件：ドミシルの大树：フィオナ↑（重要）→锻冶屋：ジェイナス↑→アイテムショップ：ジェイナス↑→ルーノ炼金所→里路地→フィオレット剧场→修练所→中央广场：ジェイナス↑→ドミシル传送方阵。

本当に记忆をなくしている

- 本当に记忆をなくしている　アイナ↑　ジェイナス↓　フィリーネ↑
- 本当は记忆をなくしていない　アイナ↓　イヴァ↑　ジェイナス↑　フィリーネ↓
- どちらかよくわからない　イヴァ↓　フィオナ↑　フィリーネ↑

柱の乙女②

①离开传送方阵后向东南方向行走，来到ドアル　触发事件，进入战斗，胜利后ヴィクトリア成为同伴；

②向西南方向走，来到シグニハルト城触发三次事件；

③向东南方向走，来到ゾール山进入剧情战斗；

④返回シグニハルト城触发事件。



普通の女性

- しとやかな女性　アイナ↑　ヴィクトリア↓　フィオナ↑　フィリーネ↓
- 活发な女性　アイナ↓　ヴィクトリア↑　フィオナ↑　フィリーネ↑
- 普通の女性　アイナ↑　イヴァ↑　ヴィクトリア↑　ジェイナス↑

フレンスベルジュ

①返回フレンスベルジュ，触发两次中央广场的事件，得到中 BOSS 的情报；

②来到东北方向的オルスタジオ峡谷，挑战神ガルーダ，胜利后完成 35、36、44、362 号依赖；

③触发以下事件：修练所→ハンターズギルド→ハンターズギルド→入口→ドミシル绿游公园→ドミシルの大树→ドミシルの大树→フィオレット剧场→修练所→宿屋コクリコ→ルーノ炼金所（选择远虑する或者饮んでみる都可以，不影响好感度）→ハンターズギルド（ブルマーユ湿原的调查依赖，不过是 DLC 迷宫，暂时还不能去）。

※此时若有资金则可以适当完成大浴场资助的相关依赖，会开启大浴场テルマール的事件，共六次。

アイギストスへ渡る

・アイギストスへ渡る　アイナ↑　イヴァ↑　ヴィクトリア↑　ジェイナス↓
・アーリスタの民に协力を求める　アイナ↑　ジェイナス↓　フィオナ↑　フィリーネ↑
・街で情报收集する　アイナ↓　ジェイナス↑　フィオナ↓　フィリーネ↑

なにも思いつかない

・なにも思いつかない　アイナ↓　ジェイナス↑　フィリーネ↑↑
・话す事はない　ヴィクトリア↑　ジェイナス↓　フィリーネ↑
・无视する　イヴァ↑　フィリーネ↓

暧昧な返事をする和もっと闻かせてほしい

・肯定する　アイナ↓　イヴァ↑　ジェイナス↓　フィオナ↑
・否定する　アイナ↑↑　ヴィクトリア↓　ジェイナス↓　フィリーネ↓
・暧昧な返事をする　アイナ↑　ヴィクトリア↑　フィリーネ↑　↓
・もっと闻かせてほしい　不影响好感度
・他の话も闻いてみたい　不影响好感度
・フィオナのところへ行こうという　不影响好感度

守人の里的巡回①

①利用传送方阵来到アイギストス的フェフ传送方阵，向东走到グロザー连峰；

②从カルデクス・ガイ方面出来后，向西北方向移动，来到ピュイサーンス神殿；

③返回グロザー连峰，在ファブール・メル方面触发剧情后离开，向西走来到イサド传送方阵。

グロザー连峰探索
フェフールゲルメ方面
┣ポリュンニア・アマ
┃ ┗グロザー连峰・西
┗エラトー・オクラット
┗テレシコラ（事件）
┣カスカラ・サグダラ
┃ ┗ユートープ・スコラ
┃ ┗カルデクス・ガイ方面（出口）
┗オスティナート・サレイア
┗ウッチェラーレ
┣シルク・シラブル
┗トラピス・メルポメネ
┗グロザー连峰・南
┗ファブール・メル方面（出口）（事件）

性别は关系ない

・肯定する　アイナ↑　イヴァ↓　ヴィクトリア↑↑　フィリーネ↓
・否定する　ヴィクトリア↓　ジェイナス↑　フィオナ↑
・性别は关系ない　アイナ↓　イヴァ↑　ヴィクトリア↑　フィリーネ↑

フレンスベルジュ

①到フィオレット剧场取得中BOSS情报；

②传送到アイギストス的フェフ传送方阵，从グロザー连峰的カルデクス・ガイ方面出来后向西南方向走，来到ゴルネド火山挑战神オルトロス；

③完成37、47～63、363、367、368号依赖后触发アイテムショップ的事件：ジェイナス↑。

守人の里的巡回②

①传送到フェンディアス的ナガリア传送方阵，向西南方向前进来到アヴィディーテ神殿。从アヴィディーテ神殿出来后向西南方向进入ジュラ传送方阵，来到グラッセア的ゾンブレスクロ传送方阵。向着东南方向前进，绕一圈后来到カランドリエ神殿；

②来到ルクレリア的コルメス神殿触发事件，开启传送方阵；

③来到イリヤ大森林，到アンテルディット・ル－触发事件。

样子を见てくる

・样子を见てくる　アイナ↑　ヴィクトリア↑　フィオナ↓
・もうしばらく待つ　アイナ↑　ヴィクトリア↓　ジェイナス↓　フィオナ↑
・见回りをしてくる　アイナ↓　イヴァ↑　ジェイナス↑　フィリーネ↑

フレンスベルジュ

①返回フレンスベルジュ，完成38～41、369、374号依赖；

②触发以下事件：ドミシルの大树：イヴァ↑（重要）→ハンタ－ズギルド→ハンタ－ズギルド→フィオレット剧场：跳舞事件→フィオレット剧场→フィオレット剧场→ジェイナス↑→フィオレット剧场→アルブレ商店街→アイテムショップ：フィリーネ↑　アイナ↑　ヴィクトリア↑→宿屋コクリコ→ル－ノ炼金所→ル－ノ炼金所：フィリ－ネ↑；

③让ヴィクトリア进行一次大浴场的小游戏，提升好感度；

守人の里的危机

①传送到エンハンブレ的エントレゲン传送方阵，向东南方向走，来到ヴァンジャーンス神殿。事件后强制回到コメルス神殿，触发コルメス神殿的事件；

②到イリヤ大森林，在メ－ラ・ヴィ－ノ、ウンヴィッセン・ル－以及ポム・デュ－シュ三个地点发生剧情；

③从イリヤ大森林的フルティドル方面出口离开，向北方前进，来到ノルド・フォルスタ触发战斗剧情。注意这里是二连战，战斗前做好准备。第二场战斗中BOSS攻击力比较高，建议上场的四个队员的防具都使用强化满的ア－スガ－ド。此时若打不过BOSS，可以到DLC迷宫ブルマ－ユ湿原练练等级。战斗胜利后出现ルマ传送方阵；

④回到コルメス神殿触发事件，然后前往イリヤ大森林的ヴィジランス・ル－プス触发フィリ－ネ的CG事件。



放っておけない

・放っておく　イヴァ↑　フィリーネ↓
・放っておけない　アイナ↑　イヴァ↓　フィオナ↑　フィリーネ↑
・样子を见る　ヴィクトリア↑　ジェイナス↑　フィリーネ↑

タオルを使わない

・タオルを使う　アイナ↓　ヴィクトリア↑　ジェイナス↓　フィオナ↑
・タオルを使わない　アイナ↑　ヴィクトリア↑　ジェイナス↑　フィオナ↓
・タオルを确认する　イヴァ↑　ヴィクトリア↓↓　フィリーネ↑

理由を寻ねる

・一绪に行く　アイナ↑↑　ヴィクトリア↓↓　フィオナ↑　フィリーネ↓
・断る　アイナ↓　イヴァ↑　ヴィクトリア↑　フィリーネ↑
・理由を寻ねる　アイナ↑　ジェイナス↑



ブルマーユ湿原探索（DLC）
ブルマーユ湿原・入口
┣雾恶月の庭
┃ ┗ブルマーユ湿原・东
┃ ┗ネビオリーナ・ジャルダン
┗花笑うテトラヒドロ
┗フォスキーアの梢
┣ネッビア・ブリュム
┃ ┗千引石に花雨
┃ ┣インゼル无患子
┃ ┃ ┗浓雾のアリエールクール
┃ ┃ ┣ブルマーユ湿原・北
┃ ┃ ┃ ┗天雾らう暗暗里のムルトル
┃ ┃ ┗オストロバ不知森
┃ ┗せせなきリューンヴォワレ
┗ピック・クッカ
┣ブルイヤールコルティーレ
┃ ┗ルメニニスの闲谈
┃ ┣ブルマーユ湿原・西
┃ ┃ ┗アミクダ・レニエンシー
┃ ┃ ┗ネーベル・モント・クール
┃ ┗ラティーン・ロッホ
┃ ┗ネッビオーネ・ブルーマ
┗ロドトル・ニソス
┣茫乎たるジャルディーノ
┗寄る辺なき者のカビノール
┗ブルマーユ湿原・南

フレンスベルジュ

①在アイテムショップ得到中BOSS情报；

②在上一个中BOSS附近的ブラット小沙漠遇到中BOSS；

③完成64～67号依赖；

④触发以下事件：中央广场→宿屋コクリコ→きりぎしの飞泉亭→ル－ノ炼金所：フィリ－ネ↑

→フィオレット剧场→大浴场テルマ－ル→ル－ノ炼金所；フィオナ↑（重要）。

街で情报を集める

・シグニハルト城へ向かう　アイナ↑　イヴァ↓　ヴィクトリア↑　ジェイナス↑　フィリーネ↓
・シグニハルト城へは向かわない　イヴァ↑　ヴィクトリア↓　ジェイナス↓　フィリーネ↑
・街で情报を集める　アイナ↑　ヴィクトリア↓　フィオナ↑　フィリーネ↑

断る

・断る　イヴァ↑　ヴィクトリア↓　フィリーネ↑
・同意する　アイナ↑　イヴァ↓　フィリーネ↑
・理由を寻ねる　ヴィクトリア↑　ジェイナス↑　フィオナ↑　フィリーネ↓

古の魔物

①来到アイギストス的シグニハルト城，进入二连战；

②来到ピュイサーンス神殿，触发战斗；

③进入カルデクス・ガイ方面出口附近的ガイ沙漠；

④在潭水の止触发二连战；

⑤回到シグニハルト城触发事件。

ガイ沙漠探索
カルデクス・グロザー方面
└ガイ沙漠・西
└虚荣の鎹思案
├水无濑川の墓标
│└冬芽の落魄
├もがり丹生
│└潭水の址（事件）
└瘦す采女
└祀る水涸れ
└升阳の大锯
└热望する仙人掌
├夏芽の跃动
└メド・デゼルド方面（出口）

サイラスを待つ

・魔物を相手にする　イヴァ↑　ヴィクトリア↓　ジェイナス↑　フィリーネ↑
・盗贼を相手にする　アイナ↓　イヴァ↑　ヴィクトリア↓
・サイラスを待つ　アイナ↑　イヴァ↓　ヴィクトリア↑　フィオナ↑

付き合う

・付き合う　アイナ↓　ヴィクトリア↑　ジェイナス↑　フィオナ↑
・付き合わない　イヴァ↑　ヴィクトリア↑　ジェイナス↓
・暧昧な返事をする　アイナ↑　イヴァ↑　ヴィクトリア↓　フィリーネ↑

最后的战斗

①返回フレンスベルジュ，来到ル－ノ炼金所，得到中BOSS的情报；

②传送到フェンディアス，到アヴィディ－テ神殿北方的ギルダス雪原，完成69～79、312、376号依赖；

③触发以下事件：ドミシル绿游公园→ドミシル绿游公园→宿屋コクリコ→住宅街：アイナ的CG事件→大浴场テルマ－ル：温泉事件，选择“行く”后取得温泉CG→大浴场テルマ－ル→ドミシルの大树。

④到大浴场テルマ－ル，玩アイナ和フィリ－ネ的大浴场小游戏，将好感度升到最高。

⑤来到アルド平原的カ－ヴェル绿道，进入与最终BOSS神ラ－ヴァナ的战斗。

⑥完成42～43、45～46、68、364～366号依赖。

⑦触发以下事件：大浴场テルマ－ル→ドミシル绿游公园：フィオナ↑（重要）→宿屋コクリコ：アイナ和フィオナ的CG事件→ドミシルの大树：选择所喜欢的一个“柱の乙女”，第一世代结束。





总结

第一世代到此就结束了，能达成的依赖一共有91个，分别为001～079、312、362～369、371、374、376。其中371号依赖会影响到第二世代的一些事件，千万不能遗漏。在世代快结束时先到锻冶屋合成装备和补强素材，给武器进行补强，否则到第二世代初期会比较困难一些。

第二世代

フレンスベルジュ

①触发以下事件：アイテムショップ→里路地→入口。

最初的任务

①前往アルド平原，在アルライ丘陵进入BOSS战，胜利后前往ガイ沙漠，在骄高の末路与神バルログ战斗；

②传送到グラッセア，向南方走来到ダジルア湿地带，在待ち侘びる乾季与神ヴェパル战斗。

※期间可以返回フレンスベルジュ完成依赖。

アルド平原探索
シャーフ润水路
└リソメル・カーム
├アルライ丘陵（事件）
└エラキス・セレスタ
└アルド平原・北

ガイ沙漠探索
自沈する日脚
└丹秀ふ仇花
└骄高の末路（事件）

ダジルア湿地带探索
サジェットモント方面
└ダジルア湿地带・西
└フレユールの不知沼
└シーギィの浮き根
└待ち侘びる乾季（事件）
└シーギットの根石
└ハダリーの沓石
└シゴーニュの忧き音

柱の乙女①

①返回フレンスベルジュ，完成80～98、379、382号依赖；

②触发以下事件：修练所→住宅街→锻冶屋：フィオナ↑（重要）→中央广场→ハンタ－ギルド→大浴场テルマ－ル→ドミシル绿游公园；

③通过东南方向的レル岬渡し场后继续前进，来到フルドの森，进入与ペリュトン的战斗。胜利后往回走，来到アルトゥ－ル・ジア触发事件，进入与ガステ－ル的战斗。

④返回フレンスベルジュ触发以下事件：ハンタ－ズギルド：ヴァネッサ成为同伴→锻冶屋→きりぎしの飞泉亭：イヴァ↑（重要）→入口：ユ－ミル成为同伴→入口→ハンタ－ギルド→ハンタ－ギルド。

※此时出现线路选择，玩家可以先到クロザー连峰完成公会的任务，也可以选择先完成ユーミル的任务。笔者选择的是先完成ユーミル的任务。

魔器的素材①

①来到エンハンブレ的エントレゲン传送方阵，向东南方来到ナナイの洞窟；

②到幽冥なる水镜与大王イカ战斗。

ナナイの洞窟探索
ナナイの洞窟・入口（事件）
├ナナイの洞窟・东
│└闪明・幽灵茸
└涌水洞门
└リュキア贮水池
└贵妃游水池
├涅色のユーラニア
│└ナナイの洞窟・南
│　└幽冥なる水镜（事件）
└ナナイの洞窟・西
├グリザイユ水路
└微光水晶兰

フレンスベルジュ

①到里路地可以得到中BOSS的情报，利用传送方阵传送到ルマ传送方阵，向西北方向前进即可来到オ－プスト大森林，进入挑战ドラグナ－；

②完成104～107、380、383号依赖后触发以下事件：アイテムショップ：ジュ－ド↑→アルブレ商店街→锻冶屋：ヴァネッサ↑。

柱の乙女②

①来到アイギストス的グロザ－连峰，在ウッチェラ－レ触发事件；

②到シグニハルト城触发事件，进入二连战。战斗胜利后リ・ラ＝ルア加入队伍。之后再次进入シグニハルト城触发事件；

③来到アイギストス的グロザ－连峰；

④在グロザ－ピ－ク传送方阵事件后进入战斗，

事件结束后自动传送到フェンディアス。



グロザー连峰探索
┣カリオーブ
┃ ┗ブロワ・オアーゼ
┗ソルティ・イシュ
┗グロザー连峰・北
┗グロザーピーク传送方阵（事件）

挨拶を返す

・挨拶を返す　ヴァネッサ↑　ジュード↓　フィオナ↑　リ・ラニルア↑
・挨拶を返さない　ジュード↑　フィオナ↓　リ・ラニルア↑
・无视する　イヴァ↑　ジェイナス↑　リ・ラニルア↓

フレンスベルジュ

①完成99～101、108～111号依頼后触发以下事件：住宅街→住宅街：ジェイナス↑→中央广场→里路地；リ・ラニルア↑→ル－ノ炼金所→大浴场テルマ－ル→アイテムショップ→ドミシル绿游公园→修练所。

アヴィディ－テ神殿防卫战

①从フェンディアス的セ－ブル传送方阵出来后向着西南方向前进，来到アグネ－雪原；
②从ダルネ－ジュ方面离开后向西北方向直走来到ダルン雪山；
③从ジェラゾイフ方面离开后来到アヴィディ－テ神殿触发三连战。打完两场后可以进行存档，建议新创建一个存档，以免发生意外。

アグネー雪原探索
セヴェログラス方面（事件）
┗根绝する生彩
┣抑制する天宠
┃ ┗嫉丹する冻花
┗泛滥する逝命
┣衰古する切り火
┃ ┗零落する暖翠
┣冻鹿の兽道
┃ ┗ダルネージュ方面（出口）
┗绮想する大地
┗讴歌する严原
┣冻水の川合い
┃ ┣圆舞する冰仔狐
┃ ┗悲愿する吾亦红
┃ ┗飨应する睦花
┗欢喜する霰狗

ダルン雪山探索
グーナ・アグネ方面
┗不来の雪融
┗忧郁なる深雪
┣忧える雪消
┃ ┗冷严なる季葬
┗饥える梦见鸟
┗ジェラゾイフ方面（出口）（事件）

フレンスベルジュ

①按×键离开后再进来，触发事件，之后到アイテムショップ得到中BOSS的情报；
②传送エンハンブレ的エントレゲン传送方阵，前往东南方向的アルドラ地带挑战神チャリオット；
③完成112～125号依赖；
④触发以下事件：里路地：リ・ラニルア↑→住宅街→宿屋コクリコ→きりぎしの飞泉亭→入口→アイテムショップ→ドミシル绿游公园→きりぎしの飞泉亭。

素直に答える

・素直に答える　イヴァ↓　ヴァネッサ↑　フィオナ↑　リ・ラニルア↑
・答えない　ヴァネッサ↑　ジェイナス↑　フィオナ↓　ユーミル↑
・无视する　イヴァ↑　ヴァネッサ↓　ジュード↑

见えると答える

・见えると答える　イヴァ↑　ジュード↑　フィオナ↓　ユーミル↑
・见えないと答える　ヴァネッサ↑　フィオナ↑　ユーミル↓
・痩せていると答える　イヴァ↓　ジェイナス↑　ユーミル↑

頼みを闻く

・頼みを闻く　イヴァ↓　ヴァネッサ↑　フィオナ↑　ユーミル↑
・頼みを闻かない　イヴァ↑　ジュード↑　フィオナ↓　ユーミル↓↓
・理由を闻く　ヴァネッサ↑　ジェイナス↑　ユーミル↓　リ・ラニルア↑

逆に占う

・占いをする　イヴァ↓　ジュード↑　フィオナ↑　リ・ラニルア↑↑
・占いをしない　イヴァ↑　ユーミル↑　リ・ラニルア↓
・逆に占う　ヴァネッサ↑　ジェイナス↑　リ・ラニルア↑

魔器的素材②

①传送到グラッセア的ゾンブレスクロ传送方阵，触发事件；
②来到カランドリエ神殿触发事件。

リシェスの民の里へ向かう

・ネナンの雪化妆へ向かう　フィオナ↑　リ・ラニルア↑
・街に戻りゴードンに话を闻く　ジュード↑　ユーミル↑
・リシェスの民の里へ向かう　イヴァ↑　ヴァネッサ↑　ジェイナス↑

フレンスベルジュ

①完成370号依赖；
②触发ドミシルの大树的事件。

全部と答える

・全部と答える　ジェイナス↑　ジュード↑　フィオナ↓　ユーミル↑
・途中からと答える　イヴァ↓　ヴァネッサ↑　ユーミル↓
・最后だけと答える　イヴァ↓　フィオナ↑　ユーミル↑　リ・ラニルア↑

魔器的素材③

①传送到フェンディアス的ジェラ传送方阵，进入アグネ－雪原；
②从ネナン・フォレ方面出来后进入附近的ネナンの雪化妆；
③进入否冻の出水海打倒BOSS。战斗结束后再次调查可以取得道具；
④离开ネナンの雪化妆后前往パパリシア传送方阵。

アグネー雪原探索
┗飞散する星彩
┗ネナン・フォレ方面（出口）

ネナンの雪化妆探索
アグネ方面
┗ネナンの雪化妆・东
┗应化する木每桃
┗濒する摇蚊
┣结びし英桃
┃ ┗ネナンの雪化妆・南
┗丰丽なる永逝
┣病める交让叶
┃ ┗已める水白粉
┣蓄积する泡雪华
┃ ┗ネナンの雪化妆・西
┗グーナ・ケープ方面（出口）

フレンスベルジュ

①完成126～132、135～138号依赖；
②触发以下事件：大浴场テルマ－ル→大浴场テルマ－ル→锻冶屋→锻冶屋：ユ－ミル↑→里路地：ユ－ミル↑　リ・ラニルア↑→宿屋コクリコ：フィオナ↑（重要）→きりぎしの飞泉亭→アルブレ商店街：ヴァネッサ的CG事件。

しかたなくお果子を手に取る

・しかたなくお果子を手に取る　ヴァネッサ↑　ジェイナス↑　リ・ラニルア↑
・恩着せがましくお果子を手に取る　イヴァ↑　ヴァネッサ↓　ジュード↑
・无言でお果子を手に取る　ヴァネッサ↑　フィオナ↑　ユーミル↑

魔器的素材④

①传送到アイギスト的グロザ－ピ－ク传送方阵，在ド－トルエ洞窟与神フレイヤ战斗；
②返回フレンスベルジュ触发修练所的事件；
③传送到エンハンブレ的エントレゲン传送方阵，来到ヴァンジャ－ンズ神殿；
④向南方走，渡过ノエ大桥后向西北方向走，来到テルミドル水上神殿，发生事件，イグニス加入队伍；
⑤在大坐します凪ぐの祭坛打倒神アエロ－。

グロザー连峰探索
┣ミステリオーソ
┃ ┗カスカドゥール・デフィ
┃ ┗グロザー连峰・东
┗アスワド・ロリス
┗ドートルエ洞窟（事件）

テルミドル水上神殿探索
テルミドル水上神殿・入口
┗波奈の纽解く幽邃
┗币代わる草片石
┣水上神殿・东回廊
┃ ┗斋水に育む瑞枝
┃ ┣远つ淡海
┃ ┗御座さう坐部伎
┃ ┗鱼符の封印木
┃ ┗火焚の要材
┃ ┣留まぬ水络缲
┃ ┃ ┗大坐します凪ぐの祭坛（事件）
┃ ┗永久水机关
┃ ┗忌殿の金枝
┗水上神殿・南回廊
┗石津回廊
┗白沫の漏刻

フレンスベルジュ

①在宿屋コクリコ得到中 BOSS 的情报；

②来到グラッセア的クロフト森林，挑战デモンブリンガー；

③完成 139 ～ 147、373 号依赖；

④触发以下事件：ルーノ炼金所：イグニス↓→ハンターギルド：イグニス↑→ハンターギルド：DLC 迷宫→フィオレット剧场→きりぎしの飞泉亭。

食べさせる

食べさせる　イヴァ↑　ジェイナス↓　フィオナ↓　リ・ラニルア↑

料理を劝める　ジュード↓　ユーミル↑　リ・ラニルア↑

气になるか讯く　ヴァネッサ↑　ジュード↑　フィオナ↑　ユーミル↓　リラルア↓

魔器①

①传送到グラッセア的ゾンブレスクロ传送方阵，前往カランドリエ神殿；

②触发カランドリエ神殿的事件。



无视する

本心を讯く　イヴァ↓　フィオナ↑　ユーミル↑↑　リ・ラニルア↑

本心を言わせる　イヴァ↑　ヴァネッサ↑　ジュード↑　ユーミル↓↓

无视する　イグニス↑　ジェイナス↑　フィオナ↓　ユーミル↑

DLC迷宫：カランドリエ神殿探索
カランドリエ神殿・入口
┣ディエス・イレ
┃ ┗ティフォネ防护林
┗カランドリエ神殿・西
┗ロゴス外壁
┗ラジカル外壁
┗ヴァンドルディ植树
┣エネア植树
┃ ┣アンシャノ・リャノ
┃ ┃ ┗グラスチノ植树
┃ ┗カランドリエ神殿・南
┃ ┗①アビタション
┗二阶・西外周回廊
┗デクストラ
┗メイル・レリーフ
┣シニストラ
┃ ┗二阶・东外周回廊
┗イエイエンデ
┗スメールチ・レジーム
┗エントランスホール
┗ファシリテート踊场
┗レーニエント
┗アビタション①
┗エスタカード・ベラーヤ
┗ニッヒリエ
┗一阶・东步廊

※①处的两个地点是相同的。



フレンスベルジュ

①让リ・ラ＝ルア进行两次大浴场小游戏；

②触发以下事件：ハンターギルド：ヴァネッサ↑→大浴场テマール→アイテムショップ。

魔器②

①前往グラッセア的ダジルア湿地带；

②走出ダジルア湿地带后向北方走，来到オルール洞窟；

③来到フェンディアス的アヴィディーテ神殿触发剧情。第二次剧情可以得到リ・ラ＝ルア的 CG。

ダジルア湿地帯探索
ダジルア湿地帯
┣エフロワの浚渫
┃ ┗ダジルア湿地帯・北
┃ ┣不见转の结末
┃ ┗アヴニール・チャート
┃ ┗千切るグラツィア
┗ダジルア湿地帯・东
┗エルンテ方面（出口）

フレンスベルジュ

①完成 150 ～ 153 号依赖；

②触发以下事件：フィオレット剧场：跳舞事件→アルブレ商店街：イグニス↑　ジュード↑→ドミシル绿游公园：イグニス↑→ハンターギルド→ルーノ炼金所→ドミシル绿游公园→大浴场テルマール→里路地：イグニス↑　リ・ラ＝ルア↑。

阴谋

①前往グラッセア的オルール洞窟；

②回到カランドリエ神殿，与守护兽カーリー战斗；

③来到ダジルア湿地带，与メルヴィナ战斗；

④回到カランドリエ神殿，与ラスター战斗。战斗后再次触发カランドリエ神殿的事件；

⑤进入ダジルア湿地带；

⑥在サジェットモット方面触发剧情；

⑦在エルンドレ方面进入二连战；

⑧前往オルール洞窟。

ここに残る

・おとなしく　ヴァネッサ↑　フィオナ↑　リ・ラニルア↑

・从わない　イヴァ↑　ジェイナス↑

・ここに残る　イグニス↑　ジュード↑　ユーミル↑

默っている

・突き放す　イヴァ↑　イグニス↑　ヴァネッサ↓

・力づける　イヴァ↓　ヴァネッサ↑　ジェイナス↑　フィオナ↑　ユーミル↑

・默っている　ヴァネッサ↑　ジュード↑　リ・ラニルア↑

フレンスベルジュ

①触发以下剧情：ハンターズギルド：リ・ラ＝ルア↑→ハンターズギルド：イグニス↑；

②利用传送方阵来到エンハンブレ的第一个传送方阵，向东南方向来到ランコート村。打倒 BOSS 后イグニス↑；

③回到大地图后重新进入，触发メルヴィナ的 CG 事件；

④アルブレ商店街：中 BOSS 情报；

⑤传送到フェンディアス的セーヴル传送方阵，向南方走到ウータイル大雪原，与アンコーン的战斗；

⑥继续触发以下事件：锻冶屋→修练所→修练所→大浴场テルマール→锻冶屋→修练所→フィオレット剧场：フィオナ↑　イヴァ↑→宿屋コクリコ：ユーミル↑　リ・ラ＝ルア↑→街外れ→ドミシルの大树。

肯定する

・否定する　ジェイナス↑　フィオナ↓　ユーミル↑　リ・ラニルア↑

・肯定する　イグニス↑　ヴァネッサ↑　ジュード↑　ユーミル↑

・どちらでもないという　イヴァ↑　フィオナ↑　ユーミル↓

见たいものがあるのか讯く

・未来を见たいのか讯く　イヴァ↓　ジェイナス↑　ユーミル↑　リ・ラニルア↑

・见たいものがあるのか讯く　ジュード↑　ユーミル↑　リ・ラニルア↑

・未来は变わらないという　イヴァ↑　イグニス↑　ヴァネッサ↑　リ・ラニルア↓

决意

①穿过アイギストス的ガイ沙漠，前往カリカイ火山与メルヴィナ战斗。战斗后，メルヴィナ成为同伴；

②到刻む劫火与ダナオス战斗。



ガイ沙漠探索
└落日の安乐
└湛水乐凉土
┣ガイ沙漠・北
┃└湛砂蜃气楼
┃　└カリカイヴォルカン方面（出口）
└乾涸びる布久
┣兵共の梦迹
└冷楼の虚位

カリカイ火山探索
カリカイ火山洞窟・入口
└炎热の展示场
┣埋葬する证明
┃└赫汐江
└熔融八潮路
┣绝叫する宽弘
┃└升华する原罪
└火焰の独坛场
└昂ぶる灼热
└积もる怒火
┣刻む劫火（事件）
└赫汐岩桥
└赫绫の三濑川
┣荣える础盘
└百千の奈落
└净化する罪咎

剑を渡す

・剑を渡す　イグニス↓　ヴァネッサ↑　ジェイナス↑　メルヴィナ↑

・剑を渡さない　イヴァ↑　イグニス↑　ジュード↑　フィオナ↑　メルヴィナ↓

・愿いを闻き入れる　イヴァ↓　メルヴィナ↑↑　ユーミル↑　リ・ラニルア↑

フレンスベルジュ

①完成102～103、133～134、148～149、154～167、375号依赖；

②触发以下事件：里路地：温泉相关→アイテムショップ：メルヴィナ↑→ルーノ炼金所：メルヴィナ↑→ドミシル绿游公园→锻冶屋→ドミシルの大树：フィオナ↑（重要）→ドミシルの大树：メルヴィナ↑→ルーノ炼金所→街外れ→街外れ：ユーミル的CG事件→宿屋コクリコ：メルヴィナ和フィオナ的CG事件；

③传送到アイギストス的ガジャ传送方阵，前往ガルダ森林，选择“行く”后取得温泉CG；

④以上事件全部完成后便可以来到ドミシルの大树，选择一个“柱の乙女”，结束第二世代。



受け入れる

受け入れる　ヴァネッサ↑　ジェイナス↑　フィオナ↑　ユーミル↑

拒绝する　イヴァ↑　ヴァネッサ↑↑　フィオナ↓　リ・ラニルア↑

无视する　イヴァ↑　イグニス↑　ヴァネッサ↓　ジュード↑　メルヴィナ↑

总结

可以完成的依赖有001～167、312、362～371、373～376、379、380、382、383。第二世代比较难的部分在于世代初期女主角没有加入，等三位女主角加入之后便会轻松很多。由于敌人的能力越来越强，玩家每合成一把新武器都要进行补强，开销会比较大，建议少合成新武器，而防具则最少需要保证主力角色的四人份。

第三世代

启程

①到锻冶屋得到中BOSS的情报；

②传送到アイギストス的ガジャ传送方阵，向北方向来到メドライト大沙漠进入与神リングドラ的战斗；

③触发住宅街的事件：ジュード↑；

④前往グラッセア的ダジルア湿地带；

⑤在溟沐の虚病与神ドラゴンウォーリア一战斗；

⑥返回フレンスベルジュ，完成170～177、377、381、384号依赖；

⑦触发以下事件：入口→里路地：イグニス↑リィル↑→宿屋コクリコ：ジュード↑→アイテムショップ：ジュード↑　ジェイナス↑　メルヴィナ↑→ドミシル绿游公园→修练所；

⑧前往エンハンブレ的ナナイの洞窟；

⑨在溟地底湖打倒リングドラゴン。

ダジルア湿地帯探索
ダジルア湿地帯
└旁午する大祸时
┣溟沐の虚病（事件）
└ダジルア湿地帯・南
└腐るジュスティティア

ナナイの洞窟探索
└仄暗き水底
└メイ・アルカ
└ミラビリス・ロッホ
┣ナナイの洞窟・北
┣トラゲット・リトリート
┃└溟地底湖（事件）
└水硝子のスプラーレ
└煌辉・银龙草

ダジルア湿地帯に向かう

・ダジルア湿地帯に向かう　イヴァ↑　イグニス↑

・详しい情报がないか确认する　フィオナ↑　メルヴィナ↑　ジェイナス↑

・他をあたる　ジュード↑　リィル↑

柱の乙女

①完成178～182、190号依赖；

②触发以下事件：ハンターズギルド→宿屋コクリコ：ソフィア成为同伴→大浴场テルマール；

③前往フェンディアス的アグネ－雪原；

④在星降りの冰丛与フィアート战斗。



アグネ－雪原探索
アグネ－雪原
┣永世休耕地
┃└密约する粉雪
┃　└雪狼の协定
└凋落する蝶华
└星降りの冰丛（事件）

フレンスベルジュ

①完成168、184～189号依赖后触发以下事件：入口：ゲオルグ成为同伴→锻冶屋→アイテムショップ→きりぎしの飞泉亭→きりぎしの飞泉亭→大浴场テルマール（重要）→大浴场テルマール→修练所：中BOSS情报；

②传送到フェンディアス的セーヴル传送方阵，向西方走，来到セヴェロ大冰原挑战神アナンタ。

あまり思い出したくない

・背比べをした　イグニス↑　ジェイナス↑　ソフィア↑　フィオナ↑　リィル↓

・あまり思い出したくない　ゲオルグ↑　ジュード↑　フィオナ↑　メルヴィナ↑

・覚えていない　イヴァ↑　イグニス↑　ゲオルグ↑　リィル↑　フィオナ↓↓

好きと答える

・好きと答える　イグニス↑　ジェイナス↑　ジュード↓　フィオナ↑　メルビナ↑

・嫌いと答える　ゲオルグ↑　ジュード↑　フィオナ↓　メルヴィナ↑

・どちらでもないと答える　イヴァ↑　イグニス↑　ゲオルグ↑　ソフィア↑　メルビナ↓　リィル↑

返答を待つ

・追求する　イヴァ↑　イグニス↑　ジュード↑　フィオナ↓　メルヴィナ↓

・追求しない　イヴァ↓↓　ゲオルグ↑　ジェイナス↑　ソフィア↑　フィオナ↑　リィル↑

・返答を待つ　イヴァ↑　イグニス↑　ゲオルグ↑　メルヴィナ↑

魔物讨伐①

①前往エンハンブレ的テルミドル水上神殿；
②在风惑う水禽の沈め石与神リッチ战斗。

テルミドル水上神殿探索
└钳眠る珊瑚礁
└水上神殿・西回廊
└白浪岩礁
├风惑う水禽の沈め石（事件）
└近つ淡海
└石芝の浮津

魔物讨伐②

①返回フレンスベルジュ；
②触发以下事件：ハンターズギルド→宿屋コクリコ→フィオレット剧场；
③完成192～199号依赖；
④前往フェンディアス的アヴィディーテ神殿；
⑤前往フェンディアス的ネナンの雪化妆；
⑥在自矜する常冬与神デスブリンガー战斗。

※此时出现路线选择，笔者将ダルン雪山的事件放在ネナンの雪化妆、ガイ沙漠、イリヤ大森林事件之后。

ネナンの雪化妆探索
ネナンの雪化妆
├间行する冻蝶
│└忘却の温宠
│　└契冰下鱼
└闲寂枯淡
├ネナンの雪化妆・北
│└称扬する冻空
│　└踊る睦兔
└降る冰冻雨
└佗ぶる草片
└自矜する常冬（事件）

セントルークに向かう

・ネナンの雪化妆に向かう　ゲオルグ↑　ジュード↓　ソフィア↑　メルヴィナ↑　リィル↑
・セントルークに向かう　イヴァ↑　イグニス↑　ゲオルグ↑↑　ジェイナス↓
・休んでから决める　イグニス↑　ジェイナス↑　ジュード↑　フィオナ↑

沙漠へ向かう

・沙漠へ向かう　イグニス↑　ゲオルグ↑　ジェイナス↑　フィオナ↑
・状况を确认する　イグニス↑　ジュード↑　メルヴィナ↑
・后回しにする　イヴァ↑　ゲオルグ↑　ソフィア↑　リィル↑　ジェイナス↓↓

魔物讨伐③

①返回フレンスベルジュ；
②完成202～205号依赖；
③触发以下事件：アイテムショップ：イグニス↓→锻冶屋→住宅街→大浴场テルマール；
④前往アイギストス的ガイ沙漠；
⑤在ゴンソジ砦与タロン战斗。

ガイ沙漠探索
ガイ沙漠探索
└ガイ沙漠・中央部
└浮上する日脚
├ガイ沙漠・东
│└ゴンソジ砦（事件）
└水传马行路

魔物讨伐④

①返回フレンスベルジュ，在ドミシル绿游公园得到中BOSS的情报；
②传送到エンハンブレ的エントレゲン传送方阵，向东来到ホルム・リコ诸岛挑战クラーケン；
③完成206～210号依赖触发以下事件：ハンターズギルド：ソフィア↑→修练所→宿屋コクリコ：得到魔物情报→アイテムショップ：メルヴィナ↑→ハンターズギルド→ハンターズギルド→ルーノ炼金所：ジェイナス↑　メルヴィナ↑→锻冶屋；
④前往イリヤ大森林，在ダンジェ・デトゥール触发フィオナ的CG事件；
⑤在フィオライア・シエンヌ触发事件；
⑥在ポム・ヴァン・カタラクト与オーモス战斗。

イリヤ大森林
イグノート・マドーレ
├アンドルミール・ポム
│└ポム・ヴァン・カタラクト（事件）
└イリヤ大森林・东
└イリヤ大森林・北

覚えている

・覚えている　イグニス↓　ジェイナス↑　ソフィア↑　リィル↑↑
・覚えていない　イヴァ↑　イグニス↑　ゲオルグ↑　リィル↓↓
・讯きかえす　イグニス↓　ジュード↑　フィオナ↑　メルヴィナ↑　リィル↑

传送方阵

①返回フレンスベルジュ，给イヴァ进行一次大浴场小游戏；
②完成211～214号依赖触发以下事件：里路地→フィオレット剧场：ソフィア↑　メルヴィナ↑　リィル↑→宿屋コクリコ：イヴァ的CG事件(重要)；
③前往フェンディアス的ダルン雪山，在ダルンピーク传送方阵触发事件。

ダルン雪山探索
ダルン雪山
└望まぬ雪の果て
└支える重岭
├植える树冰华
│└堕つる可惜夜
│　├笑わぬ黑梅拟き
│　│└鲜烈なる眼眩
│　└春日告げぬ人来鸟
│　　└泡沫なる抚子
│　　　└冷凉なる玲玲
└奖める风散
└羽击かぬ匂鸟
└冻える天蓝
└ダルンピーク传送方阵（事件）

何をしているのか讯く

济んだと答える　イヴァ↓　イグニス↑　ソフィア↑　フィオナ↑　リィル↑
济んでないと答える　イヴァ↑　ゲオルグ↑　ジュード↑　ソフィア↓↓
何をしているのか讯く　ジェイナス↑　ソフィア↑↑　フィオナ↓　メルヴィナ↑

修复传送方阵

①返回フレンスベルジュ，完成215～219号依赖；
②触发以下事件：ドミシル公园→ルーノ炼金所：ゲオルグ↑　ジェイナス↑→里路地→锻冶屋→宿屋コクリコ：イグニス↑　リィル↑→ルーノ炼金所→锻冶屋；
③前往グラッセア的ダジルア湿地带，从フェールニス方面离开后向东方前进来到サンサール遗迹，在カストディア宝典与神サルガタナス战斗。

ダジルア湿地带探索
ダジルア湿地带
└ジゼルの悔恨
└绝えがたき霹雳神
└苔衣のメルクルディ
└フェールニス方面（出口）

サンサール遗迹探索
サンサール遗迹・入口
└サンサール遗迹・西
├アンタスメント・リュム
│└风向ルド
├缫缔のエノルミティー
│└ショイエン・プレーリー
│　└サンサール遗迹・北
└六つ切り阶段
├苦闷するトリステッツァ
│└ラメンターレ・クリオ
└アイツェルハフト足所
├インビス安容
│└サンサール遗迹・南
│　└ピアンゲーレ丛祠迹
├破弃するイストワール
│└ラメント・ダンブフィック
└虚威外阶段
└カストディア宝典（事件）

前往中央大陆

①返回フレンスベルジュ，在ハンターズギルド取得中BOSS情报；
②传送至グラッセア的ゾンブレスクロ传送方阵，向南走来到ダンブフール降雪地带挑战エスパルダム；
③完成220～228、372号依赖；
④给リィル和ソフィア进行大浴场小游戏4次，给メルヴィナ进行大浴场小游戏一次，提升好感度；
⑤触发以下事件：锻冶屋→锻冶屋→アイテムショップ：メルヴィナ↑→宿屋コクリコ→修练所：リィル和メルヴィナ的CG事件→大浴场テルマール：ソフィア的CG事件→里路地→ルーノ炼金所：ジュード↑　ジェイナス↑；
⑥前往フェンディアス的ダルン雪山，在ダルンピーク传送方阵发生事件，事件后自动传送到セントルーク大陆；
⑦触发修练所的事件，得到温泉情报，传送到エンハンブレ的ルミル传送方阵，来到附近的ジグ・エ绿地触发事件，选择“行く”后得到温泉CG；
⑧回到ゼントルーク大陆，向东北方向前进，绕一圈后来到エートル大空洞，在畏怖触发事件。



エートル大空洞探索
灾涡
└无明
└伪善
├畏怖（事件）
├怨恨
└死相
└厄灾
├后悔
│　└玩具
└虚无
└欺瞒

ソフィア

- メルヴィナ　イヴァ↓　ジオルグ↑　ジェイナス↑　ソフィア↓　メルヴィナ↑　リィル↓
- リィル　イヴァ↑　イグニス↓　ジュード↑　ソフィア↓　メルヴィナ↓　リィル↑
- ソフィア　イグニス↑　フィオナ↑　ソフィア↑　メルヴィナ↓　リィル↓

フレンスベルジュ

①完成 229 ～ 231、234 ～ 238 号依赖，触发以下事件：ハンターズギルド：DLC 迷宫→きりぎしの飞泉亭→ドミシル绿游公园→ドミシル绿游公园→ドミシル绿游公园→ハンターズギルド→修练所→フィオレット剧场：ジュード↑　リィル↑→フィオレット剧场：ゲオルグ↑　ジュード↑→大浴场テルマール→大浴场テルマール→宿屋コクリコ→アイテムショップ：ジェイナス↑　ジュード↑→锻冶屋→住宅街→里路地；

②前往フェンディアス的ダルン雪山，在寒光の炬战斗后取得マルフィールの实。

ダジルア湿地帯へ向かう

- ダジルア湿地帯へ向かう　イヴァ↓　イグニス↑　ゲオルグ↑　ジェイナス↑　フィオナ↑　リィル↑
- イヴァに许可をもらう　イヴァ↑　イグニス↓　ソフィア↑　リィル↓
- 别の方法を考える　イグニス↑　ゲオルグ↑　ジュード↑　メルヴィナ↑

DLC迷宫：エンハンブレの柱探索
エンハンブレの柱・入口
├未踏
│└欠如
│　├恶循
│　│└产声
│　└创痍
│　　└秩序
│　　　└古创
│　　　　└怒号
├误产
│└神辙
└迷离
└韵辣
├尽言
│└诚实
└寒烟
├飨宴
│└恶意の结晶
└魂嗄
└既知
└积塔
├希望の结晶
└命题
└无穷
├雷契
└严死
└桎梏

阴谋

①前往グラッセア的ダジルア湿地帯；在待ち侘びる乾季触发事件；

②在クオレーム遗迹触发三连战。

本次的连续战斗难度比较高，而且在第三场战斗中イヴァ、ソフィア、ジェイナス和フィオナ四人不能参加战斗，为了防止第三战中我方的主力队员离队后我方队伍空虚的情况，必须事先给其他角色学好技能换上装备。第一场战斗中 BOSS 的能力与普通杂兵差不多，没有什么威胁。第二场战斗中初期只有一个 BOSS，打倒之后会出现增援，打倒杂兵后对 BOSS 进行猛攻即可。第二战结束后可以存档，之后经过一段很长的剧情后进入第三战。建议一开始便将火力集中攻打ソフィア，力争在 BOSS 使用必杀技之前打倒她。之后便专心与守护兽磨。守护兽在 HP 少于三分之一时一切的物理攻击技能对它的伤害都是 0（包括必杀技），只有魔法才能对它起作用，因此一定要带上一个魔法系的角色。若玩家不小心覆盖了存档，则在这里推荐玩家放上一个角色，每次参与攻击时都不发动任何攻击技能，保证自己的行动速度。有人 over　wait 之后便等其恢复后再进行攻击，慢慢地磨死它。

ダジルア湿地帯
待ち侘びる乾季（事件）
└患う水虎尾
└悲酸なる涯际
└叹きの严灵
└クオレーム遗迹（事件）

フレンスベルジュ

①完成 239 ～ 247、378 号依赖；

②触发以下事件：ハンターズギルド：ジュード↑→锻冶屋→修练所→ルーノ炼金所→フィオレット剧场→里路地→アイテムショップ→ドミシル绿游公园：リィル↑→ドミシル绿游公园→宿屋コクリコ：ソフィア↑→宿屋コクリコ→住宅街→きりぎしの飞泉亭：メルヴィナ↑→住宅街。

恶魔の腕轮

①前往アイギストス的カリカイ火山；

②ほたえ死ぬ快哉：CG 事件；

③在魔窟の杭濑与サマリル战斗。

カリカイ火山探索
カリカイ火山
├坐到する猩猩绯
│└满ちる业火
└焰の蕾
├浓艳なる真金
│└奏でる焰丛
└生命の斗技场
├火群渠
│└绊す清火
└ほたえ死ぬ快哉（事件）
└魔窟の杭濑（事件）

フレンスベルジュ

①完成 252 ～ 266、313 ～ 314 号依赖；

②让イヴァ进行 3 次大浴场小游戏，增加好感度；

③触发以下事件：アイテムショップ：ジュード↑→宿屋コクリコ：イヴァ↑（重要）；

④前往ダジルア湿地帯的クオレーム遗迹；

⑤触发宿屋コクリコ的事件。此处的选项关系到最终的结局，选择“メビウス元へ向かう”则进入“偽りの世界で”路线（即 Bad　End）。选择“カオスの元へ向かう”则进入 Normal　End 或者 True　End。此处若未出现选项则进入 Bad　End 路线。事件结束后フィオナ重新加入队伍；

⑥触发以下事件：ルーノ炼金所→里路地→ドミシル传送方阵→町外れ（重要）→ドミシルの大树（重要）。

偽りの世界で

①前往グラッセア的ナガリア传送方阵。向着东南方向前进，来到グラッセアの柱；

②返回エートル大空洞，在混沌挑战最终 BOSS カオス。イヴァ会离开队伍站在カオス的一边。打倒最终 BOSS 后进入“偽りの世界で”结局。



エートル大空洞探索
エートル大空洞
├幻灭
└荒废
└怠惰
└苦涩
└愚昧
├惨剧
│├元凶
│└苦痛
│　└神罚
└否定
└混沌（事件）

グレイ的决意

①前往ゼントルーク的エートル大空洞，此时若选择“ない”则进入 Normal　End。选择ある则可能是 Normal End 或者 True End；

②在畏怖触发事件，选择“行く”则进入真结局路线，选择“迷いを见せる”则是普通结局路线。进入真结局路线后之前死亡的角色全部复活。事件结束后グレイ回到队伍中。

战いを终えて

①前往グラッセア大陆的カランドリエ神殿触发事件；

②进入グラッセアの塔；

③在振り下ろされし神の铁槌打倒最终 BOSS 后进入“战いを终えて”结局。

グラッセアの塔
グラッセアの塔
└彼谁时の生诞
└顺ずる胞衣刀
├步む这子の间
│├胜绝の所藏
││└永き天が红
│└爽钟の挟书
│　└衰古せぬ黄昏草
└离披至る思考
└天儿步廊
├迫る刻限の间
│└战裂宝库
└枷の蓬垄
└振り下ろされし神の铁槌（事件）



真结局

※由于最终BOSS前的几个BOSS比较强，笔者建议先放一放，到神々の领域提升等级。

①继续深入エートル大空洞，进入混沌便直接传送至神々の领域。进入后LP值将会被清零。神々の领域中的地名为两个汉字的地点中除了“封印”外皆为杂兵战，此外的都是中BOSS战。

エートル大空洞探索
エートル大空洞
┣幻灭
┗荒废
┗怠惰
┗苦涩
┗愚昧
┣惨剧
┃┣元凶
┃┗苦痛
┃　┗神罚
┗否定
┗混沌（事件）

神々の领域探索
不变
┣ファス传送方阵
┣古の龙神　注4
┗自暴
┗威吓
┗琐末
┣魔鸟の调律者　注1
┃┗惊愕　注3
┃　┗强要
┃　　┣无神を屠る者
┃　　┗遗恨
┃　　　┗原始の最终兵器
┣虐杀
┃┗无兴の躯笼　注1
┗怨念
┣封印（五神讨伐后出现事件）
┣死咒の黑刃　注1
┗无心の境地
┗愚钝　注2
┣戏嘲の黑骑士
┗孤立
┗罪恶
┣战王の苍剑
┗恶果
┣愤激の龙帝
┗自弃　注3
┗异界の圣兽

注1：打倒“无”后出现；
注2：打倒“リンドヴル”“グラントリオン”“咒われた剑”后出现；
注3：打倒“ヴァッフェ”“ルーンブレイド”“カイザードラゴン”后出现；
注4：打倒“サタナエル”“バーミリオン”“アストラル”后出现。



フレンスベルジュ

①利用大浴场小游戏将全部女性角色的好感度提升到最大；

②将可以完成的所有依赖都完成；

③触发以下事件：きりぎしの飞泉亭：ジュード↑→ドミシルの大树→ドミシルの大树→中央广场→宿屋コクリコ→宿屋コクリコ→きりぎしの飞泉亭→ドミシルの大树→入口；

④前往各个守人の里，解开封印，打倒BOSS。五个BOSS的击破顺序随意。

五神讨伐

①前往ルクレリア的コメルス神殿，并在ルクレリアの柱与メリクリウス战斗；

②前往アイギスト的ピュサーイン神殿，并在アイギストの柱与マイアスティア战斗；

③前往フェンディアス的アヴィディーテ神殿，并在フェンディアスの柱与ディース战斗；

④前往グラッセア的カランドリエ神殿，并在グラッセアの柱进入探索地图；

⑤在振り下ろされし神の铁槌与メビウス战斗；

⑥前往エンハンブレ的ヴァンジャーンス神殿，并在エンハンブレの柱与ネメシス战斗。

※将5个BOSS全部打倒后LP会清零。

グラッセアの塔
┗彼谁时の生诞
┗顺ずる胞衣刀
┣歩む这子の间
┃┣胜绝の所藏
┃┃┗永き天が红
┃┗爽钟の挟书
┃　┗衰古せぬ黄昏草
┗离披至る思考
┗天儿歩廊
┣迫る刻限の间
┃┗战裂宝库
┗枷の蓬壶
┗振り下ろされし神の铁槌（事件）

最终决战

传送到ゼントルーク的ファス传送方阵，来到“封印”进入最终BOSS三连战。

最终BOSS的三场战斗都比较难，幸好每一场战斗结束后都可以存档，笔者建议另开存档，以免发生意外。通关后可以从五个女主角中选择一个结婚。



通关之后

真结局通关后读取通关存档，选择继续探索通关后的世界，可以达成剩下的依赖。完成后可触发以下事件：ルーノ炼金所→锻冶屋→里路地→アイテムショップ→フォレット剧场→ドミシル绿游公园→ドミシル绿游公园→宿屋コクリコ。

※：在きりぎしの飞泉亭中可以随意切换フィオナ的样貌。



隐藏迷宫

在Expert难度下通关后，回到神々の领域，挑战位于“古の龙神”的神龙后便会在ゼントルーク大陆上增加アンヴェール传送方阵，进入后就是本作的隐藏迷宫。隐藏迷宫中出现的敌人和神々の领域中的相同，不过能力有很大的提升，建议合成最强装备并补强之后再前去挑战。在隐藏迷宫中，物理攻击型角色要求Hit值达到600以上，若Hit值低于550则物理攻击几乎无法命中敌人。对付BOSS则需要有角色拥有“百发百中”这个技能，否则几乎打不中BOSS。害怕魔法系的BOSS则可以直接使用魔法队伍进行攻击。在隐藏迷宫中的敌人掉落物也不同，Over Kill一些BOSS甚至能掉落最强的装备。

※必须在通关后打倒神龙才能开启隐藏迷宫，在那之前即使打倒了神龙，通关后仍需要再打一次。



全依赖列表

Record of Agarest War

依赖编号	依赖名	完成条件	报酬	依赖备注
001	サポートスキルを使ってみせろ	战斗中使用支援技能“ヒール”	炎の素×4、土の素×4、350G、2PP、25TP	–
002	新米ハンターの皆様へ1	打倒5只ホーネット和3只吸血コウモリ	ボーキサイト×3、银矿石×3、500G、2PP、20TP	–
003	“复眼”买い取ります	上交2个复眼	神木の枝×1、银矿石×2、500G、3PP、20TP	001号ホーネット掉落
004	“ドラキュリン”が不足している	上交2个ドラキュリン	VITアップ×1、祝福の叶×1、600G、2PP、15TP	006号 吸血コウモリ掉落
005	新米ハンターの皆様へ2	打倒2只スケルトン和3只ゴブリン	パイルロース×3、ボーキサイト×3、银矿石×2、500G、2PP、25TP	–
006	“亡者の骨”买い取ります	上交2个亡者の骨	神木の枝×1、银矿石×2、500G、3PP、25TP	038号スケルトン掉落
007	“ゴブリンの石”を持って来てくれ	上交2个ゴブリンの石。	スリープガード×1、グラス×2、600G、2PP、15TP	092号ゴブリン掉落
008	ゴブリンをオーバーキルしてくれ	将2只ゴブリンOver Kill	雷の素×3、风の素×4、暗の素×3、500G、4PP、30TP	–
009	新米ハンターの皆様へ3	打倒3只魔导士、1只ワーム和1只ジャンボクック	ボーキサイト×3、トログタライト×3、银矿石×2、500G、3PP、25TP	–
010	“ミミズの肉”を调达してくれ	上交1个ミミズの肉	最大HPアップ×1、グラス×2、ポイズンガード×1、600G、2PP、15TP	138号ワーム掉落
011	“タロットカード”を仕入れて下さい	上交2个タロットカード	グラス×4、愈し草×4、祝福の叶×1、600G、2PP、15TP	076号魔导士掉落
012	“朝鸡の卵”を调达してくれ	上交1个朝鸡の卵	STRアップ×1、グラス×2、愈しの杖×1、500G、3PP、25TP	154号ジャンボクック掉落
013	“即席チーム”で胜利を掴め	ヴァイス、アイナ、イヴァ、ジェイナス4人一起取得10场战斗胜利	炎の素×3、风の素×3、冰の素×4、400G、2PP、20TP	–
014	新米ハンターの皆様へ4	打倒1只牛鬼和5只使い魔	ボーキサイト×3、银矿石×5、ATKエレメントα×1、650G、2PP、35TP	–
015	“小恶魔の角”を让ってください	上交2个小恶魔の角	技の指轮×1、银矿石×2750G、2PP、30TP	029号インプ掉落
016	“锐い鬼角”を持って来てくれ	上交1个锐い鬼角	ポイズンガード×1、祝福の叶×2、力の指轮×1、750G、2PP、30TP	179号牛鬼掉落
017	“契约书”买い取ります	上交2个契约书	月夜花×1、グラス×3750G、2PP、30TP	033号使い魔掉落
018	マンイーターをオーバーキル	将1只マンイーターOver Kill	RSTエレメントα×3、DEFエレメントα×3、MAGエレメントα×3、650G、4PP、45TP	–
019	“龙の翼”を仕入れて下さい	上交1个龙の翼	初めてのアタッチメント×1、银矿石×5、真空の镰×1、650G、3PP、35TP	168号ワイバーン掉落
020	“兽の爪”を让ってください	上交2个兽の爪	速度の指轮×1、银矿石×2、750G、2PP、30TP	066号ライカンスロープ掉落
021	“消化液”が不足している	上交1个消化液	アタッチメント入门编×1、银矿石×5、体力の指轮×1、750G、2PP、30TP	110号マンイーター掉落
022	ワイバーンをオーバーキル	将1只ワイバーンOver Kill	ATKエレメントα×3、MAGエレメントα×3、银矿石×2、650G、4PP、45TP	–
023	大王サソリをオーバーキル	将1只大王サソリOver Kill	ATKエレメントα×3、DEFエレメントα×3、祝福の叶×1、650G、4PP、45TP	–
024	“妖精の粉”の辉きを	上交2个妖精の粉	毒耐性×1、银矿石×5、眠り耐性×1、650G、3PP、35TP	021号フェアリー掉落
025	“硬い铁”で切り刻みたい	上交1个硬い铁	银矿石×5、祝福の叶×2、技の指轮×1、750G、2PP、30TP	157号大王サソリ掉落
026	“マタタビ”を持って来てくれ	上交2个マタタビ	ラッキーダガー×1、银矿石×3、750G、2PP、30TP	061号ワーキャット掉落
027	新米ハンターの皆様へ5	打倒5只スライム和2只フレイムドッグ	匠の书・武器初级编×1、匠の书・防具初级编×1、太阳の键×1、650G、2PP、35TP	–
028	恐怖の“スライムゼリー”	上交2个スライムゼリー	MNDアップ×1、银矿石×1、650G、3PP、35TP	016号スライム掉落
029	“心脏石”を持って来てくれ	上交1个心脏石	ホーリーシンボル×1、银の延べ棒×3、ゴールドフィンガー×1、750G、2PP、30TP	145号タイラント掉落
030	“地狱の炎”を持って来てくれ	上交2个地狱の炎	力の指轮×1、银矿石×5、银の延べ棒×3、650G、3PP、35TP	164号フレイムドッグ掉落
031	イリア大森林でオーバーキル	将5只フェアリー和ワーキャットOver Kill	雷の素×3、风の素×3、暗の素×3、650G、4PP、45TP	–
032	“兄弟チーム”で胜利を掴め	包含ヴァイス、フィオナ、イヴァ的四个人一起取得20次战斗胜利	雷の素×3、冰の素×3、风の素×3、550G、2PP、25TP	–
033	オリジナルスキルを使え	使用ヴァイス、イヴァ、フィオナ、ジェイナス四人的必杀技	光の素×3、冰の素×3、土の素×3、500G、2PP、60TP	–
034	アルティメットストライクを使え	发动Ultimate Strike	炎の素×3、风の素×3、冰の素×3、500G、2PP、60TP	–
035	战乙女の极意	使用アイナ、フィリーネ、ヴィクトリア的必杀技	炎の素×9、风の素×9、银矿石×6、850G、2PP、60TP	–
036	ヴァイス达の战历	ヴァイス、アイナ、フィリーネ、ヴィクトリア4人一起取得20场胜利	暗の素×9、土の素×9、银矿石×6、900G、2PP、45TP	–
037	ドラゴンをオーバーキルしてこい	将2只ドラゴンOver Kill	ストーンリング×1、银の延べ棒×3、RSTエレメントα×3、1000G、4PP、55TP	–
038	ベテランハンターの皆様へ1	打倒5只レッサーバット和1只コカトリス	太阳の键×1、マグネタイト×3、银の延べ棒×2、1500G、2PP、70TP	–
039	“小さい牙”を让って下さい	上交2个小さい牙	ストーンリング×1、银の延べ棒×5、1550G、3PP、70TP	007号レッサーバット掉落
040	“ゴブリンコイン”を持って来てくれ	上交2个ゴブリンコイン	神木刀×1、祝福の叶×2、1750G、2PP、60TP	093号ボブゴブリン掉落
041	“コカトリスの羽”买い取ります	上交1个コカトリスの羽	キュプラム×1、白金矿石×2、フレイムガード×1、1750G、2PP、60TP	155号コカトリス掉落
042	“5000G”で特别サービス	上交5000G	グラス×2、2PP、40TP、大浴场入浴次数增加	–
043	“10000G”で特别サービス	上交10000G	愈し草×2、2PP、40TP、マッサージ利用次数增加	–
044	“乙女チーム”で胜利を掴め	フィオナ、アイナ、フィリーネ、ヴィクトリア四人一起取得15场胜利	雷の素×9、光の素×9、银の延べ棒×3、850G、3PP、45TP	–
045	“10000G”で特别サービス	上交10000G	レリーフグラスx1、2PP、40TP大浴场入浴次数增加	–
046	“20000”Gで特别サービス	上交20000G	まじない草x2、2PP、30TP、マッサージ利用次数增加	–
047	中坚ハンターの皆様へ1	打倒7只リザードマン、7只アースナイト和2只ジャターユ和キメラ	匠の书・武器初级编×1、こうらの腕轮×1、银の延べ棒×3、1000G、4PP、50TP	–
048	“アースプレート”を持ってきてくれ	上交2个アースプレート	匠の书・防具初级编×1、技巧の极み・初级编×1、银の延べ棒×5、1000G、4PP、50TP	084号アースナイト掉落
049	“モノクロの翼”を调达してくれ	上交1个モノクロの翼	DEXアップ×1、まじない草×3、祝福の叶×2、1000G、4PP、50TP	149号キメラ掉落
050	“トカゲの舌”买い取ります	上交2个トカゲの舌	ユニコーンの角×1、白金矿石×5、1000G、4PP、50TP	011号リザードマン掉落
051	“もがれた翼”を调达してくれ	上交1个もがれた翼	AGIアップ×1、白金矿石×2、祝福の叶×2、1150G、3PP、40TP	100号ジャターユ掉落
052	中坚ハンターの皆様へ2	打倒8只オーク、8只スペクター和2只ドラゴン	マグネタイト×3、ドロマタイト×3、太阳の键×1、1000G、4PP、50TP	–
053	“オークの棍棒”を贷して下さい	入手4个オークの棍棒	银の延べ棒×5、愈し草×2、祝福の叶×2、1000G、4PP、50TP	096号オーク掉落
054	“ボロボロのローブ”の感じ	上交2个ボロボロのローブ	银の延べ棒×5、愈し草×2、レリーフグラス×1、1150G、3PP、40TP	043号スペクター掉落
055	“龙の爪”じゃないとダメなんです	上交1个龙の爪	体力の指轮×1、神木の枝×1、フレイムソード×1、1150G、3PP、40TP	169号ドラゴン掉落
056	中坚ハンターの皆様へ3	打倒5只火の精、5只水の精和2只ゴーレム	マグネタイト×3、ドロマイト×3、月の键×3、1000G、4PP、50TP	–
057	“铁块”を持って来てくれ	上交1个铁块	アイスランス×1、银の延べ棒×5、1150G、3PP、40TP	141号ゴーレム掉落
058	“レッドパウダー”を分けて下さい	上交2个レッドパウダー	キュアグラス×2、祝福の叶×2、白金矿石×3、1000G、4PP、50TP	051号火の精掉落

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

依赖编号	依赖名	完成条件	报酬	依赖备注
059	"ブルーパウダー"を分けて下さい	上交2个ブルーパウダー	まじない草×3、命のカケラ×1、白金矿石×3、1000G、4PP、50TP	052号水の精掉落
060	中坚ハンターの皆様へ4	打倒7只ラミア；3只デビルテンタクル和3只コダマ	ドロマタイト×3、マグネタイト×3、月の鍵×1、1000G、4PP、50TP	–
061	"木灵魂"を见てみたいのぅ	入手2个木灵魂	眠り耐性×1、命のカケラ×1、1000G、4PP、50TP	113号コダマ掉落
062	"宝贝"を手に入れて下さい	上交1个宝贝	精神の指轮×1、白金矿石×3、アイスガード×1、1000G、4PP、50TP	103号デビルテンタクル掉落
063	"蛇の拔け壳"を取って来て下さい	上交2个蛇の拔け壳	グラス×4、愈し草×4、祝福の叶×1、1150G、3PP、40TP	071号ラミア掉落
064	ベテランハンターの皆様へ2	打倒7只ウォーロック和2只ミストドラゴン	マグネタイト×3、ドロマイド×3、三日月石×1、1500G、5PP、70TP	–
065	"樫の杖"を见つけてくれんかの?	上交2个樫の杖	移动不可耐性×1、行动不可耐性×1、白金矿石×2、1750G、4PP、60TP	080号ウォーロック掉落
066	"毒液"の纳品愿	上交3个毒液	白金矿石×4、命のカケラ×1、1750G、4PP、60TP	002号キラービー掉落
067	"天眠花"买い取ります	上交1个天眠花	ユニコーンの角×1、白金矿石×5、サンダーガード×1、1500G、5PP、70TP	170号ミストドラゴン掉落
068	ブラックホールを使え	使用合体技ブラックホール	暗の素×9、土の素×9、炎の素×9、1250G、4PP、80TP	第一世代打倒最终BOSS后事件中得到奥义の书
069	ハザードストライクを使え	使用合体技ハザードストライク	光の素×9、雷の素×9、冰の素×9、1250G、4PP、80TP	取得的第一本奥义の书
070	ベテランハンターの皆様へ3	打倒2只ギガース、3只デスストーカー、3只ガルーダ和7只赤魔道师	STRエレメントα×3、INTエレメントα×3、マジックフレーム×1、1500G、5PP、70TP	–
071	"パワーストーン"を见せてください	入手1个パワーストーン	力の指轮×1、祝福の叶×3、1500G、5PP、70TP	146号ギガース掉落
072	"栉状足"买い取ります	上交1个栉状足	ユニコーンの角×1、白金矿石×5、ウィンドガード×1、1500G、5PP、70TP	158号デスストーカー掉落
073	"风切り羽"を手に入れて	上交1个风切り羽	白金矿石×5、キュアグラス×2、フェザーリング×1、1750G、4PP、60TP	161号ガルーダ掉落
074	"大釜"を调达してくれ	上交2个大釜	INTアップ×1、祝福の叶×3、まじない草×2、1750G、4PP、60TP	077号赤魔导士掉落
075	ベテランハンターの皆様へ4	打倒2只ジャイアントワーム、7只ボーンソルジャー、2只オルトロス和1只ミーシャ	ドロマイト×4、パイルロース×4、ダマスクスソード×1、1500G、5PP、70TP	–
076	"ボーンパウダー"を见せてほしい	入手4个ボーンパウダー	白金矿石×2、レリーフグラス×2、1500G、5PP、70TP	039号ボーンソルジャー掉落
077	"碎けた岩"を持って来てくれ	上交1个碎けた岩	技巧の极み・中级编×1、白金矿石×5、パルチザン×1、1750G、4PP、60TP	139号ジャイアントワーム掉落
078	"魔兽体液"买い取ります	上交1个魔兽体液	アルゼンタム×1、白金矿石×5、バトルフレーム×1、1500G、5PP、70TP	183号オルトロス掉落
079	"月夜花"の纳品愿	上交1个月夜花	传说のアタッチメント×1、全状态异常耐性×1、幸运のお守り×1、1500G、5PP、70TP	026号ミーシャ掉落
080	"シュバルツを见守る者"で胜利を掴め	シュバルツ、イヴァ、フィオナ、ジェイナス4人一起取得20场胜利	炎の块×4、冰の块×4、2250G、5PP、70TP	–
081	トラベラーへの挑战状1	打倒7只ブルオーク、グレムリン和ビッグアイ	匠の书・武器中级编×1、ザークナイト×5、シェーライト×3、2500G、6PP、80TP	–
082	ハザードストライクを使え	使用合体技ハザードストライク	炎の块×4、冰の块×4、花月の光×1、2250G、6PP、90TP	–
083	"オークの锤"を用意してくれんかの?	上交2个オークの锤	技巧の极み・中级编×1、白金矿石×4、即死耐性×1、2500G、6PP、80TP	097号ブルオーク掉落
084	"不思议な小箱"を大至急!	上交2个不思议な小箱	スタンナム×1、白金矿石×5、命のカケラ×2、2500G、6PP、80TP	030号グレムリン掉落
085	"水晶体"はありませんか?	上交2个水晶体	幸运のお守り×1、祝福の叶×3、白金矿石×2、2750G、5PP、70TP	034号ビッグアイ掉落
086	トラベラーへの挑战状2	打倒8只コールドジュル和6只ワーウルフ	マータイト×5、シェーライト×3、三日月石×1、2500G、6PP、80TP	–
087	"龙の牙"を持って来てくれ	上交1个龙の牙	ドラゴンキラー×1、白金矿石×3、2750G、5PP、70TP	171号ドラゴンゾンビ掉落
088	"兽の骨"を调达してくれ	上交2个兽の骨	STRアップ×1、AGIアップ×1、2750G、5PP、70TP	067号ワーウルフ掉落
089	"冰结体"が入れば……	上交3个冰结体	物理カウンター×1、白金矿石×3、2500G、6PP、80TP	017号コールドジェル掉落
090	トラベラーへの挑战状3	打倒2只ティターン、2只アーマーン和8只キャットレディ	ザークナイト×5、シェーライト×3、传国の宝玉×1、2500G、6PP、80TP	–
091	"大地の鼓动"を持って来てくれ	上交1个大地の鼓动	白のフレーム×1、白金矿石×3、2750G、5PP、70TP	187号ティターン掉落
092	"服从の首轮"をわらわに	上交3个服从の首轮	ミスリル矿石×2、レリーフグラス×2、命のカケラ×2、2750G、5PP、70TP	062号キャットレディ掉落
093	"水の元素"を让って下さい	上交1个水の元素	アイスロッド×1、祝福の实×2、2750G、5PP、70TP	134号アーマーン掉落
094	魔兽のオーバーキル	将2只ドラゴンゾンビOver Kill	ATKエレメントα×3、MAGエレメントα×3、祝福の杖×1、2500G、7PP、85TP	–
095	トラベラーへの挑战状4	打倒3只ミノタウロス、3只ヒドラ和7只ピクシー	マータイト×5、月の鍵×1、太阳の鍵×1、2500G、6PP、80TP	–
096	"红水晶"がいい感じ	上交1个红水晶	アタッチメント初级编×1、白金の腕轮×1、レリーフグラス×3、2500G、6PP、80TP	180号ミノタウロス掉落
097	"触手"……	上交1个触手	白金の延べ棒×2、祝福の实×2、魔石のカケラ×1、2750G、5PP、70TP	111号ヒドラ掉落
098	"妖精の羽"で新しく	上交2个妖精の羽	ドロップ率アップ×1、命のカケラ×2、月のカケラ×1、2750G、5PP、70TP	022号ピクシー掉落
099	"铳使いチーム"で胜利を掴め	包含ジェイナス、ジュード、ヴァネッサ的4人一起取得10场胜利	炎の块×1、冰の块×1、命の石×2、2250G、5PP、75TP	–
100	シュバルツ达の战历	シュバルツ、ヴァネッサ、リ・ラニルア、ユーミル四人一起取的15场胜利	土の块×1、雷の块×1、レリーフハーブ×2、2250G、5PP、75TP	–
101	シュバルツ达の极意	使用シュバルツ、ジュード、ヴァネッサ、リ・ラニルア、ユーミル的必杀技	暗の块×3、光の块×3、キュアグラス×4、2250G、5PP、90TP	–
102	"25000G"で特别サービス	上交25000G	祝福の叶×2、6PP、50TP	–
103	"50000G"で特别サービス	上交50000G	祝福の叶×2、6PP、50TP	–
104	ワンダラーへの挑战状1	打倒8只ポイズンニードル和ゴブリンメイジ；2只フェンリル	マータイト×5、ザークナイト×5、传国の宝玉×1、3500G、7PP、100TP	–
105	"毒针"がちょうどいい	上交3个毒针	白のフレーム×1、祝福の实×2、白金の延べ棒×2、4000G、6PP、90TP	003号ポイズンニードル掉落
106	"ゴブリンの药"を调达してくれ	上交3个ゴブリンの药	最大HPアップ×1、VITアップ×1、4000G、6PP、90TP	094号ゴブリンメイジ掉落
107	"不溶の冰"で暑气对策	上交1个不溶の冰	ダマスクスソード×1、ダマスクススピア×1、ダマスクスサイス×1、4000G、6PP、90TP	165号フェンリル掉落
108	ワンダラーへの挑战状2	打倒2只スティンガー、8只デビル和8只恶魔の瞳	シェーライト×6、モナザイト×6、传国の宝玉×1、3500G、7PP、100TP	–
109	"毒尾"が好み?	上交1个毒尾	キュアグラス×5、まじない草×5、祝福の实×2、4000G、6PP、90TP	159号スティンガー掉落
110	"小恶魔の羽"でイメチェン	上交2个小恶魔の羽	キュアグラス×4、まじない草×4、祝福の实×1、4000G、6PP、90TP	031号デビル掉落
111	"イビルアイ"を手に入れてください	上交2个イビルアイ	キャッツアイ×1、ミスリル矿石×3、ホークアイ×1、4000G、6PP、90TP	035号恶魔の瞳掉落
112	ワンダラーへの挑战状3	打倒10只ファントム和2只アイアンゴーレム	マータイト×4、太阳の鍵×1、月の鍵×1、3500G7PP、100TP	–
113	"破魔札"で厄除け	上交3个破魔札	先制攻击×1、リフレッシュハーブ×2、レリーフハーブ×2、4000G、6PP、90TP	044号ファントム掉落
114	"ブラウンパウダー"を仕入れて	上交2个ブラウンパウダー	キュアグラス×4、まじない草×4、祝福の实×1、4000G、6PP、90TP	053号土の精掉落
115	"铁の齿车"を调达して下さい	上交1个铁の齿车	パイルストライカー×1、命のカケラ×2、白金の延べ棒×3、4000G、6PP、90TP	142号アイアンゴーレム掉落
116	ワンダラーへの挑战状4	打倒8只土の精和ストームナイト	アクセサリ作成书×1、シェーライト×6、ザークナイト×6、3500G、7PP、120TP	–

依赖编号	依赖名	完成条件	报酬	依赖备注
117	"スパークプレート"を持って来てくれ	上交2个スパークプレート	匠の书・武器中级编×1、サムソンリング×1、白金の延べ棒×3、3500G、7PP、120TP	085号スパークナイト掉落
118	"ストームプレート"を持って来てくれ	上交2个ストームプレート	匠の书・防具中级编×1、マジックブレイド×1、白金の延べ棒×3、3500G、7PP、120TP	086号ストームナイト掉落
119	"圣木の朝露"を取って来て下さい	上交1个圣木の朝露	匠の书・武器中级编、理力の护符×1、白金の延べ棒×3、4000G、6PP、110TP	114号アウラウネ掉落
120	"恶魔の尻尾"を大至急!	上交1个恶魔の尻尾	アタッチメント初级编×1、心胆の指轮×1、神木の枝×1、4000G、6PP、110TP	121号デーモン掉落
121	デーモンをオーバーキルしてこい	将1只デーモンOver Kill	炎の块×2、土の块×2、武神の冠×1、3500G、8PP、125TP	–
122	ワンダラーへの挑战状5	打倒2只タイタン、10只オークメイジ和8只ナーガ	匠の书・武器上级编×1、匠の书・防具上级编×1、传国の宝玉×3、3500G、7PP、120TP	–
123	"地底の石"を调达しとくれんかの?	上交1个地底の石	ノックバック无效×1、青龙刀×1、白金の延べ棒×3、4000G、6PP、110TP	147号タイタン掉落
124	"オークの杖"买い取ります	上交3个オークの杖	月のカケラ×1、STRアップ×1、白金の延べ棒×3、4000G、6PP、110TP	098号オークメイジ掉落
125	"透明な雫"を取ってきて下さい	上交2个透明な雫	ユニコーンの角×1、DEXアップ×1、白金の延べ棒×3、4000G、6PP、110TP	072号ナーガ掉落
126	アドベンチャーへの挑战状1	打倒10只ウルフデッド、10只グリーンムース和4只サンダーバード	匠の书・武器上级编×1、リモナイト×6、三日月石×6、3500G、7PP、120TP	–
127	"高级毛皮"买い取ります	上交3个高级毛皮	ダマスクス×1、最大HPアップ×1、白金の延べ棒×3、4000G、6PP、110TP	068号ウルフデッド掉落
128	"绿色の体液"を取って来て下さい	上交3个绿色の体液	MNDアップ×1、最大HPアップ×1、白金の延べ棒×3、4000G、6PP、110TP	018号グリーンムース掉落
129	アドベンチャーへの挑战状2	打倒9只风の精和2只ドラグナー	リモナイト×3、モナザイト×3、传国の宝玉×1、3500G、7PP、120TP	–
130	"雷の翼"を手に入れてください	上交1个雷の翼	技巧の极み・上级编×1、神木の枝×1、ソニックガン×1、3500G、7PP、120TP	101号サンダーバード掉落
131	"グリーンパウダー"を仕入れて	上交3个グリーンパウダー	キュアハーブ×3、リフレッシュハーブ×3、祝福の花×2、3500G、6PP、110TP	054号风の精掉落
132	"龙の细胞"を调达してくれ	上交1个龙の细胞	最大HPアップ×1、STRアップ×1、ミスリルバングル×1、3500G、6PP、110TP	107号ドラグナー掉落
133	"50000G"で特别サービス	上交50000G	リフレッシュハーブ×2、大浴场入浴次数增加	–
134	"100000G"で特别サービス	上交100000G	リフレッシュハーブ×2、マッサージ次数增加	–
135	アドベンチャーへの挑战状3	打倒10只ボーンウォーリア、10只サラマンダー和3只ペリュトン	マータイト×3、ザークナイト×3、三日月石×1、3500G、7PP、100TP	–
136	恐怖の"亡者の头骨"	上交3个亡者の头骨	INTアップ×1、MNDアップ×1、ミスリル矿石×3、4000G、6PP、110TP	040号ボーンウォーリア掉落
137	"尖った嘴"を知らないか?	上交1个尖った嘴	ミスリル矿石×3、陨铁×1、レッドソバージュ×1、4000G、6PP、110TP	150号ペリュトン掉落
138	"トカゲのしっぽ"を取ってきて下さい	上交3个トカゲのしっぽ	シャープセンス×1、理力の护符×1、ミスリル矿石×3、4000G、6PP、110TP	012号サラマンダー掉落
139	アドベンチャーへの挑战状4	打倒12只シーバット、3只大王イカ和2只ヴェパル	リモナイト×3、太阳の键×1、月の键×1、4500G、7PP、140TP	–
140	"珊瑚"はないかしら?	上交4个珊瑚	VITアップ×1、AGIアップ×1、5000G、6PP、140TP	008号シーバット掉落
141	"大王イカの触手"を取ってきて下さい	上交1个大王イカの触手	冰牙×1、ミスリル矿石×3、4500G、7PP、140TP	104号大王イカ掉落
142	"怪鱼のヒレ"は调理次第	上交1个怪鱼のヒレ	最大HPアップ×1、MNDアップ×1、ビーストリング×1、5000G、6PP、130TP	117号ヴェパル掉落
143	アドベンチャーへの挑战状5	打倒2只ウベルリ、2只チャリオット和10只マジックロード	リモナイト×3、モナザイト×3、フェアリークロス×1、4500G、7PP、140TP	–
144	"巨人の心脏"を大至急!	上交1个巨人の心脏	ダマスクス×1、魔石のカケラ×1、雷帝×1、5000G、6PP、130TP	181号ウベルリ掉落
145	"秘术大全"って何?	上交3个秘术大全	キュアグラス×4、祝福の花×2、INTアップ×1、5000G、6PP、130TP	081号マジックロード掉落
146	"战士の手纲"を调达してくれ	上交1个战士の手纲	最大HPアップ×1、DEXアップ×1、胧×1、5000G、6PP、130TP	188号チャリオット掉落
147	"守人チーム"で胜利を掴め	包含イグニス、ユーミル、リ・ラニルア的四人一起取得10场胜利	奥义の书～その22～×1、炎の块×2、雷の块×3、4000G、6PP、125Tp	–
148	"100000G"で特别サービス	上交100000G	祝福の实×2、大浴场入浴次数增加	–
149	"200000G"で特别サービス	上交200000G	祝福の实×2、マッサージ次数增加	–
150	スウィーパーへの挑战状1	打倒12只军队蜂、12只雷の精和2只デモンブリンガー	リモナイト×3、モナザイト×3、三日月石×1、4500G、7PP、140TP	–
151	"猛毒针"の纳品愿	上交4个猛毒针	ミスリル矿石×2、生成晶×1、5000G、6PP、130TP	004号军队蜂掉落
152	"イエローパウダー"を仕入れて	上交4个イエローパウダー	匠の书・武器上级编×1、银の延べ棒×6、5000G、6PP、130TP	055号雷の精掉落
153	"二股の尻尾"买い取ります	上交1个二股の尻尾	技巧の极み・上级编×1、银の延べ棒×6、ユミルの爪×1、5000G、6PP、130TP	125号デモンブリンガー掉落
154	スウィーパーへの挑战状2	打倒10只ネコマタ和ゴブリンキング	リモナイト×3、モナザイト×3、シェーライト×3、4500G、7PP、140TP	–
155	"ゴブリンの指轮"を下さい	上交3个ゴブリンの指轮	ミスリル矿石×2、传国の宝玉×1、5000G、6PP、130TP	095号ゴブリンキング掉落
156	"魔兽の皮"を持って来てくれ	上交3个魔兽の皮	クインクレイン×1、キュアグラス×1、5000G、6PP、130TP	184号ケルベロス掉落
157	"镇魂の铃"を持って来て	上交3个镇魂の铃	MNDアップ×1、贤者の石×1、5000G、6PP、130TP	063号ネコマタ掉落
158	ケルベロスをオーバーキルしてこい	将1只ケルベロスOver Kill	ATKエレメントα×3、DEFエレメント×3、ミスリル×4、4500G、8PP、145TP	–
159	スウィーパーへの挑战状3	打倒8只リリム、3只ラーヴァナ和ガレアス	技巧の极み・上级编③×1、三日月石×1、太阳の键×1、5000G、8PP、160TP	–
160	"魅惑の药"	上交2个魅惑の药	ミスリル×4、キュアハーブ×2、陨铁×1 5500G、7PP、150TP	048号リリム掉落
161	"ブシュパカ・ラタ"买い取ります	上交1个ブシュパカ・ラタ	オーラム×1、ミスリル×2、生成晶×1 5500G、7PP、150TP	191号ラーヴァナ掉落
162	"艳やかな鬣"	上交1个艳やかな鬣	ミスリル×4、レリーフハーブ×2、贤者の石×1、5500G、7PP、150TP	194号ガレアス掉落
163	スウィーパーへの挑战状4	打倒12只エンジェル、2只ダークマスター、3只フレイヤ和1只ミュクレーン	传说のアタッチメント②×1、モナザイト×3、フェアリークロス×1、5000G、8PP、160TP	–
164	"圣水"はありませんか	上交4个圣水	水晶の枪×1、祝福の花×1、5500G、7PP、150TP	058号エンジェル掉落
165	"暗の财宝"を调达してくれ	上交1个暗の财宝	STRアップ×1、INTアップ×1、オーラリング×1、5500G、7PP、150TP	128号ダークマスター掉落
166	"天使の羽衣"を取ってきて下さい	上交1个天使の羽衣	白夜×1、キュアハーブ×2、5500G、7PP、150TP	131号フレイヤ掉落
167	"ドラゴンフルーツ"を是非	上交1个ドラゴンフルーツ	最大HPアップ×1、VITアップ×1、オリハルコンの腕轮×1、5500G、7PP、150TP	027号ミュクレーン掉落
168	グレイ达の极意	使用必杀技クライム・ゼロ(グレイ)、エターナルグリーム(ソフィア)、ガイゼルエクレール(リーゼロッテ)、ナイトメア・スクリーム(メルヴィナ)	土の结晶×1、水の结晶×1、月のカケラ×1、5500G、7PP、190TP	リーゼロッテ即リール
169	ジュード达の极意	使用必杀技プロジェクティルバスター(ジュード)、アーククラスター(ジェイナス)、レーガルヴェリテ(イヴァ)、フェーブルリュミエール(フィオナ)、炼狱轰炎阵(イグニス)、斩魔・破杀刃(ゲオルグ)	炎の结晶×1、风の结晶×1、ダマスクス×1、5500G、7PP、190TP	–

依赖编号	依赖名	完成条件	报酬	依赖备注
170	究极の愈し魔法	使用エクス・ヒール、リザレクション、リヴァイブ	霸王の剑×1、オリハルコン矿石×2、5500G、7PP、190TP	–
171	エリアルレイドを使え	使用合体技エリアルレイド	火尖枪×1、オリハルコン矿石×2、5500G、7PP、190TP	–
172	“グレイを见守る者”で胜利を掴め	グレイ、メルヴィナ、フィオナ、イヴァ4人一起取得15场胜利	ミスティック×1、オリハルコン矿石×2、5500G、7PP、175TP	–
173	上级ハンターの皆様へ1	打倒9只バジリスク和リベナント	武器高等意匠书①×1、ウルフラマイト×2、アラゴナイト×1、6000G、8PP、180TP	–
174	“バジリスク・アイ”で目指せ扑灭	上交3个バジリスク・アイ	ビーストセンス×1、キュアハーブ×2、6500G、7PP、170TP	013号バジリスク掉落
175	“邪神の瞳”买い取ります	上交3个邪神の瞳	高等意匠书①×1、オリハルコン矿石×4、6500G、7PP、170TP	036号リベナント掉落
176	“锐い嘴”を仕入れて	上交2个锐い嘴	高等意匠书③×1、オリハルコン矿石×3、O・バングル×1、6500G、7PP、170TP	156号モーションボー掉落
177	モーションボーをオーバーキルしてこい	将2只モーションボーOver Kill	炎の结晶×1、土の结晶×1、フェアリークロス×1、6000G、9PP、185TP	–
178	上级ハンターの皆様へ2	打倒4只シャドーフェンリル和9只オークロード	ウルフラマイト×2、アラゴナイト×2、フェアリークロス×1、6000G、8PP、180TP	–
179	“军神の腕”を持って来てくれ	上交2个军神の腕	アタッチメント中级编①×1、オリハルコン矿石×4、ドラグーンランス×1、6500G、7PP、170TP	166号シャドーフェンリル掉落
180	“ウルクの杯”を持ってきて	上交3个ウルクの杯	翡翠の腕轮×1、レリーフハーブ×2、6500G、7PP、170TP	099号オークロード掉落
181	“恶魔の角”でドッキリ	上交2个恶魔の角	INTアップ＋×1、オリハルコン矿石×4、オリハルコンの腕轮×1、6500G、7PP、170TP	122号グレーターデビル掉落
182	强敌のオーバーキル	将2只グレーターデビルOver Kill	风の结晶×1、INTエレメントγ×3、ATKエレメントγ×3、6000G、9PP、185TP	–
183	ビッグバンを使え	使用合体技ビッグバン	フォースフレーム×1、オリハルコン矿石×2、5500G、7PP、190TP	进入真结局后完成依赖后得到奥义の书
184	シャルディエからの贈り物を使え	使用合体技シャルディエからの贈り物	レジストフレーム×1、オリハルコン矿石×2、5500G、7PP、190TP	触发シャルディエ的实验邀请事件后获得奥义の书
185	上级ハンターの皆様へ3	打倒8只ゴルゴン；4只アエロー和2只フレスベルグ	武器高等意匠书②×1、ウルフラマイト×1、フェアリークロス×1、6000G、8PP、180TP	–
186	“风の元素”を让って下さい	上交2个风の元素	千里眼×1、トリプルフェザー×1、6500G、7PP、170TP	135号アエロー掉落
187	“毒蛇のウロコ”で强力ガード	上交2个毒蛇のウロコ	オリハルコン矿石×6、祝福の花×1、6500G、7PP、170TP	073号ゴルゴン掉落
188	“巨大羽”でゴージャスに	上交1个巨大羽	レリーフハーブ×5、リフレッシュハーブ×5、命の石×2、6500G、7PP、170TP	162号フレズベルグ掉落
189	グレイ达の战历	グレイ、ソフィア、リーゼロッテ、メルヴィナ4人一起取得10场胜利	土の结晶×1、冰の结晶×1、风の结晶×1、5500G、7PP、175TP	–
190	“亲子チーム”で胜利を掴め	ジェイナス、ジュード、イグニス、リーゼロッテ4人一起取得10场胜利	冰の结晶×1、风の结晶×1、炎の结晶×1、5500G、7PP、175TP	–
191	ラストシューティングを使え	使用合体技ラストシューティング	スリースター×1、オリハルコン矿石×2、5500G、7PP、190TP	进入真结局后完成依赖后得到奥义の书
192	上级ハンターの皆様へ4	打倒10只ワイト、10只マブ和3只サンドワーム	武器高等意匠书③×1、三日月石×1、传国の宝玉×1、6000G、8PP、180TP	–
193	“退魔の镜”买い取ります	上交3个退魔の镜	プロイネル石×1、命の石×1、6500G、7PP、170TP	045号ワイト掉落
194	“フェアリーリング”を调达してくれんかの？	上交3个フェアリーリング	浮游×1、キュアハーブ×2、オリハルコン×3、6500G、7PP、170TP	023号マブ掉落
195	求む“肥えた土壌”	上交1个肥えた土壌	最大HPアップ＋×1、レリーフハーブ×2、O・バングル×1、6500G、7PP、170TP	140号サンドワーム掉落
196	凄腕ハンターの皆様へ1	打倒3只ベラドンナ、10只ボーンナイト和3只マンティコア	高等意匠书②×1、月の鍵×1、フェアリークロス×1、7000G、20PP、200TP	–
197	“甘い果实”を仕入れて下さい	上交1个甘い果实	最大HPアップ＋×1、キュアハーブ×1、ビーストセンス×1、7500G、9PP、190TP	112号ベラドンナ掉落
198	“魔力の雫”を持ってきて	上交1个魔力の雫	デュランダル×1、レリーフハーブ×2、7500G、9PP、190TP	151号マンティコア掉落
199	“亡者の魂”を探しています	上交3个亡者の魂	魔石のカケラ×1、祝福の花×1、7500G、9PP、190TP	041号ボーンナイト掉落
200	“150000G”で特别サービス	上交150000G	大浴场入浴次数增加、レリーフハーブ×2、10PP、80TP	–
201	“250000G”で特别サービス	上交250000G	マッサージ利用次数增加、祝福の花×1、10PP、80TP	–
202	凄腕ハンターの皆様へ2	打倒2只ドラゴンウォーリア、12只キリングバット和10只ラクシャーサ	树冰の雫×1、アラゴナイト×2、オリハルコン×6、7500G、10PP、200TP	–
203	“锐い牙”を让って下さい	上交3个锐い牙	ドラゴンリング×1、キュアハーブ×2、7500G、9PP、190TP	009号キリングバット掉落
204	“龙甲胄”を持って来てくれ	上交1个龙甲胄	三尖刀×1、レリーフハーブ×2、7500G、9PP、190TP	172号ドラゴンウォーリア掉落
205	“招き猫”が必要なの！！	上交3个招き猫	レリーフハーブ×4、リフレッシュハーブ×4、命の石×1、10000G、9PP、190TP	064号ラクシャーサ掉落
206	凄腕ハンターの皆様へ3	打倒2只魔导兵和10只フレイムナイト	ウルフラマイト×2、树冰の雫×1、オリハルコン×6、10000G、10PP、200TP	–
207	“フレイムプレート”を持って来てくれ	上交3个フレイムプレート	ミスティガード×1、命の石×1、10000G、10PP、200TP	087号フレイムナイト掉落
208	“欠けた石像”集めを手传ってくれ	上交3个欠けた石像	オリハルコン×5、キュアハーブ×2、15000G、9PP、190TP	069号キングワーウルフ掉落
209	“魔术装甲”を持ってきてくれ	上交1个魔术装甲	レジストフレーム×1、命の石×1、10000G、10PP、200TP	143号魔导兵掉落
210	キングワーウルフをオーバーキルしてこい	将3只キングワーウルフOver Kill	炎の结晶×2、土の结晶×1、MAGエレメントγ×3、10000G、12PP、205TP	–
211	凄腕ハンターの皆様へ4	打倒3只リングドラゴン、ディアボロス和ドライアード	武器高等意匠书④×1、高等意匠书④×1、武神の冠×1、10000G、10PP、200TP	–
212	“雷鸣石”で迫力を	入手2个雷鸣石	眠り体制＋×1、オリハルコン×5、10000G、10PP、200TP	175号リングドラゴン掉落
213	“漆黑の玉”を手に入れよ！	上交1个漆黑の玉	オリハルコン×5、レリーフハーブ×3、STRアップ＋×1、15000G、9PP、190TP	185号ディアボロス掉落
214	“世界树の树皮”を调达してくれ	上交1个世界树の树皮	MNDアップ＋×1、キュアハーブ×2、レクイエムフレーム×1、15000G、9PP、190TP	115号ドライアード掉落
215	凄腕ハンターの皆様へ5	打倒10只大魔导士、10只アイスナイト和3只ダゴン	ウルフラマイト×2、アラゴナイト×1、フェアリークロス×1、10000G、10PP、200TP	–
216	“魔导大全”を见せてくれ	入手4个魔导大全	アタッチメント中级编②×1、オリハルコン×2、15000G、9PP、190TP	078号大魔导士掉落
217	“漆黑の墨”を仕入れて下さい	上交1个漆黑の墨	最大HPアップ＋×1、レリーフハーブ×2、レクイエムフレーム×1、15000G、9PP、190TP	105号ダゴン掉落
218	“アイスプレート”はないかしら？	上交3个アイスプレート	カトヤンガ×1、キュアハーブ×2、10000G、10PP、200TP	088号アイスナイト掉落
219	传说のはじまり	打倒15只アースナイト、スパークナイト、ストームナイト、フレイムナイト和アイスナイト	STRアップ＋×3、INTアップ＋×3、VITアップ＋×3、10000G、10PP、200TP	–
220	一流ハンターの皆様へ1	打倒4只カーリー、4只トール和12只ヴァンパイアレディ	マスロバイト×2、ウラニナイト×2、树冰の　×1、20000G、10PP、220TP	–
221	“火の元素”を让って下さい	上交2个火の元素	月光剑×1、レリーフハーブ×2、20000G、10PP、220TP	136号カーリー掉落
222	“巨大な纹章”がオススメ	上交2个巨大な纹章	レリーフハーブ×5、リフレッシュハーブ×2、命の石×2、25000G、9PP、210TP	189号トール掉落

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

依赖编号	依赖名	完成条件	报酬	依赖备注
223	“ビジョンブラッド”を调达してくれんかの?	上交3个ビジョンブラッド	HP回复、キュアハーブ×2、オリハルコン×2、25000G、9PP、210TP	049号ヴァンパイアレディ掉落
224	一流ハンターの皆様へ2	打倒2只デーモンロード、2只邪龙和12只ガーゴイル	ウラニナイト×2、モリブネナイト×2、树冰の雫×1、20000G、10PP、220TP	–
225	“诱惑の果实”を持ってきて	上交4个诱惑の果实	镇魂の腕轮×1、レリーフハーブ×2、25000G、9PP、210TP	032号ガーゴイル掉落
226	“恶魔の心脏”买い取ります	上交1个恶魔の心脏	生成晶×1、オリハルコン×2、クルーエルフレーム×1、25000G、9PP、210TP	123号デーモンロード掉落
227	“邪龙の爪”を持って来てくれ	上交1个邪龙の爪	ハイウィンド×1、キュアハーブ×2、25000G、9PP、210TP	176号邪龙掉落
228	“トカゲの爪”でドッキリ(リベンジ)	上交3个トカゲの爪	STRアップ+×1、キュアハーブ×2、25000G、9PP、210TP	014号ドラゴンナイト掉落
229	一流ハンターの皆様へ3	打倒4只レプトファルケス、12只ドラゴンナイト和4只サキュバス	ウラニナイト×2、传国の宝玉×1、三日月石×1、20000G、10PP、220TP	–
230	“小面积な布”はないかの?	上交3个小面积な布	吸收防御×1、キュアハーブ×2、25000G、9PP、210TP	132号サキュバス掉落
231	“透明な皮”を仕入れて下さい	上交2个透明な皮	最大HPアップ+×1、レリーフハーブ×2、无力の指轮×1、25000G、9PP、210TP	118号レプトケファルス掉落
232	“125000G”で特别サービス	上交125000G	入浴次数增加、レリーフハーブ×2、10PP、90TP	–
233	“200000G”で特别サービス	上交200000G	マッサージ次数增加、祝福の花×1、10PP、90TP	–
234	一流ハンターの皆様へ4	打倒12只ティターニア、3只デスブリンガー、3只バルログ和3只クジャタ	マスロバイト×3、ウラニナイト×1、海月の光×1、20000G、10PP、220TP	–
235	“アヴァロンの实”を仕入れて下さい	上交4个アヴァロンの实	最大HPアップ+×1、オリハルコン×2、25000G、9PP、210TP	024号ティターニア掉落
236	“强韧な尻尾”を手に入れて	上交1个强韧な尻尾	レリーフハーブ×4、リフレッシュハーブ×4、命の石×1、25000G、9PP、210TP	160号デスブリンガー掉落
237	“ドゥリンの证”を献上せよ	上交1个ドゥリンの证	オリハルコン×4、キュアハーブ×2、MNDアップ+×1、25000G、9PP、210TP	126号バルログ掉落
238	“赤铜の石块”を持って来てくれ	上交1个赤铜の石块	武器高等意匠书⑤×1、オリハルコン×2、雪冰流斩刀×1、25000G、9PP、210TP	182号クジャタ掉落
239	传说への挑战状1	打倒12只マスタースケルトン、9只メデューサ、9只レイス和3只ベヒモス	高等意匠书⑤×1、树冰の雫×1、モリブネナイト×1、25000G、10PP、220TP	–
240	“ネクロストーン”	上交3个ネクロストーン	オリハルコン×4、キュアハーブ×2、AGIアップ+×1、25000G、9PP、210TP	042号マスタースケルトン掉落
241	“妖封魂”を调达してくれ	上交3个妖封魂	MNDアップ+×1、オリハルコン×5、25000G、9PP、210TP	046号レイス掉落
242	“石蛇の瞳”で目指せ根绝	上交3个石蛇の瞳	天使の轮×1、リフレッシュハーブ×3、25000G、9PP、210TP	074号メデューサ掉落
243	“破坏の冲动”を手に入れて	上交1个破坏の冲动	オリハルコン×4、リフレッシュハーブ×2、光の腕轮×1、25000G、9PP、210TP	167号ベヒモス掉落
244	传说への挑战状2	打倒12只デスキラービー和ルーン・マスター	シルムの粉×2、INTアップ+×1、25000G、10PP、220TP	–
245	“死の针”がちょうどいい	上交3个死の针	オリハルコン×4、キュアハーブ×2、30000G、9PP、210TP	005号デスキラービー掉落
246	“マスターズ・リング”を手に入れて	上交3个マスターズ・リング	オリハルコン×4、リフレッシュハーブ×2、30000G、9PP、210TP	082号ルーンマスター掉落
247	“千の头”买い取ります	上交2个千の头	ガリナ×1、最大HPアップ+×2、30000G、9PP、210TP	108号アナンタ掉落
248	“200000G”で特别サービス	上交200000G	入浴次数增加、レリーフハーブ×2、10PP、100TP	–
249	“300000G”で特别サービス	上交300000G	入浴次数增加、レリーフハーブ×2、10PP、100TP	–
250	“300000G”で特别サービス	上交300000G	マッサージ次数增加、祝福の花×1、10PP、100TP	–
251	“400000G”で特别サービス	上交400000G	マッサージ次数增加、祝福の花×1、10PP、100TP	–
252	传说への挑战状3	打倒4只サルガタナス和アナンタ	アラゴナイト×3、モリブネナイト×3、花月の光×1、25000G、10PP、220TP	–
253	“龙笼手”を持って来てくれ	上交2个龙笼手	グロリアス×1、キュアハーブ×2、30000G、9PP、210TP	173号レインフォースドラゴン掉落
254	“インビジブルミスト”を下さい	上交2个インビジブルミスト	オリハルコン×4、レリーフハーブ×2、ディバインガード×2、30000G、9PP、210TP	195号サルガタナス掉落
255	レインフォースドラゴンをオーバーキルしてこい	将1只レインフォースドラゴンOver Kill	炎の结晶×4、雷の结晶×4、树冰の雫×1、25000G、12PP、225TP	–
256	传说への挑战状4	打倒9只光の精、12只エンジェルナイト和1只リュイット	マスロバイト×3、モリブネナイト×3、四神の纹章×1、25000G、10PP、220TP	–
257	“フラッシュパウダー”を见てみたいのう	入手3个フラッシュパウダー	毒耐性+×1、オリハルコン×1、DEXアップ+×1、25000G、10PP、220TP	057号光の精掉落
258	100%“天使の羽”	上交3个天使の羽	AGIアップ+×1、オリハルコン×4、30000G、9PP、210TP	059号エンジェルナイト掉落
259	“宝玉の枝”买い取ります	上交1个宝玉の枝	传说のアタッチメント③×1、命の器×1、エクスフレーム×1、30000G、9PP、210TP	028号リュイット掉落
260	カリカイ火山でオーバーキル	将3只キングスライムOver Kill	ブルーリボン×1、冰の结晶×4、风の结晶×4、25000G、12PP、225TP	–
261	传说への挑战状5	打倒9只暗の精、3只マハカーラ和3只リッチ	古の技巧书③×1、マスロバイト×3、海月の光×1、25000G、10PP、220TP	–
262	“ブラックパウダー”を分けてください	上交3个ブラックパウダー	キュアハーブ×1、エリクサー×1、25000G、10PP、220TP	056号暗の精掉落
263	“スライムコア”でゼリーを增すぞ	上交4个スライムコア	オリハルコン×6、レリーフハーブ×2、30000G、9PP、210TP	019号キングスライム掉落
264	“金の财宝”を取ってきて下さい	上交1个金の财宝	ノートゥング×1、キュアハーブ×2、30000G、9PP、210TP	129号リッチ掉落
265	“不老长寿の药”だけ	上交1个不老长寿の药	オリハルコン×6、祝福の花×2、クリスタルの腕轮×1、30000G、9PP、210TP	192号マハカーラ掉落
266	传说への挑战状6	打倒16只火の精、水の精、雷の精、风の精、土の精、暗の精和光の精	古の技巧书②×1、INTアップ+×1、MNDアップ+×1、25000G、10PP、220TP	–
267	奇迹を目击せよ1	打倒12只リザードロード、4只テュポーン和4只グリフォン	アタッチメント上级编①×1、VITエレメントΩ×1、武神の冠×1、50000G、12PP、250TP	–
268	“トカゲのうろこ”を持って来てくれ	上交4个トカゲのうろこ	ヘブンズキル×1、レリーフクラウト×1、DEXエレメントΩ×1、50000G、12PP、250TP	015号リザードロード掉落
269	“破云石”さえあれば	上交2个破云石	エンジェルウィング×1、オリハルコン×6、ハシエマイト×1、50000G、12PP、250TP	148号テュポーン掉落
270	“风のエメラルド”は使えそうかの?	入手2个风のエメラルド	麻痹耐性+×1、オリハルコン×6、最大HPアップ+×1、50000G、12PP、250TP	163号グリフォン掉落
271	奇迹を目击せよ2	打倒9只暗黑魔道士、4只クラーケン和4只ウロボロス	アタッチメント上级编②×1、INTエレメントΩ×1、海月の光×1、50000G、12PP、250TP	–
272	“暗の魔导器”买い取ります	上交4个暗の魔导器	陨铁×1、贤者の石×1、50000G、12PP、250TP	079号暗黑魔导士掉落
273	“大海の宝珠”はどうかしら?	上交2个大海の宝珠	チキンエンブレム×1、レリーフクラウト×1、ハシエマイト×1、50000G、12PP、250TP	106号クラーケン掉落
274	“梦幻镜”を仕入れて	上交2个梦幻镜	レリーフクラウト×5、命の器×2、生命のエリクシル×2、50000G、12PP、250TP	186号ウロボロス掉落
275	奇迹を目击せよ3	打倒12只ネビロス和4只スフィンクス	アタッチメント再上级编①×1、花月の光×1、AGIエレメントΩ×1、50000G、12PP、250TP	–
276	期待の新装备は“魔神の邪眼”	上交4个魔神の邪眼	オリハルコン×5、レリーフクラウト×1、RSTエレメントΩ×1、50000G、12PP、250TP	037号ネビロス掉落

依赖编号	依赖名	完成条件	报酬	依赖备注
277	“勇猛な魂”の持ち主に	上交2个勇猛な魂	最大HPアップ＋×1、レリーフクラウト×1、カオスフレーム×1、50000G、12PP、250TP	152号スフィンクス掉落
278	奇迹を目击せよ4	打倒9只ダークナイト、9只アークナイト和1只ゴールデンバット	アタッチメント最上级编②×1、AGIエレメントΩ×1、ブルーリボン×1、50000G、12PP、250TP	–
279	“ダークプレート”を持って来てくれ	上交3个ダークプレート	暗の腕轮×1、オリハルコン×6、ハシェマイト×1、50000G、12PP、250TP	089号ダークナイト掉落
280	“アークプレート”を持って来てくれ	上交3个アークプレート	ディバインガード×1、オリハルコン×6、ハシェマイト×1、50000G、12PP、250TP	090号アークナイト掉落
281	“輝く牙”を持ってきて下さい	上交1个輝く牙	谜の意匠书①×1、シルフの泪×1、ラビットソード×1、50000G、12PP、250TP	153号ひよこ虫掉落
282	奇迹を目击せよ5	打倒8只ゴーレム、アイアンゴーレム、魔导兵和マスターゴーレム	传说のアタッチメント④×1、STRアップ＋×3、VITアップ＋×3、50000G、12PP、250TP	–
283	“野郎チーム”で胜利を掴め	ゲオルグ、イグニス、ジュード、ジェイナス4人一起取得12场胜利	奥义の书～その31～ｘ1、月の键ｘ1、月の键ｘ1、G75000、PP12、TP300	–
284	“守人とリシェスの民”で胜利を掴め	リーゼロッテ、ソフィア、ユーミル、リ・ラニルア4人一起取得12场胜利	奥义の书～その33～ｘ1、太阳の键ｘ1、海月の光ｘ1、G75000、PP12、TP300	–
285	“战士の刚”で胜利を掴め	ゲオルグ、ヴィクトリア、ヴァネッサ、グレイ4人一起取得12场胜利	奥义の书～その35～ｘ1、三日月石ｘ1、花月の光ｘ1、G75000、PP12、TP300	–
286	“魔法の智”で胜利を掴め	アイナ、ソフィア、フィオナ、リ・ラニルア4人一起取得12场胜利	奥义の书～その36～ｘ1、传国の宝玉ｘ1、四神の纹章ｘ1、G75000、PP12、TP300	–
287	“魔法战士の理”で胜利を掴め	フィリーネ、ユーミル、メルヴィナを含む4人で、战斗で12回胜利してこい。	奥义の书～その20～ｘ1、フェアリークロスｘ1、ブルーリボンｘ1、G75000　PP12、TP300	–
288	“女の友情”で胜利を掴め	メルヴィナ、ヴァネッサ、フィリーネ、ヴィクトリアの4人で、战斗で12回胜利してこい。	STRアップ＋ｘ2、树冰の雫ｘ1、武神の冠ｘ1、G75000、PP12、TP300	–
289	“姊妹の绊”で胜利を掴め	アイナ、フィオナ、ソフィア、リーゼロッテの4人一起取得12场胜利	奥义の书～その34～ｘ1、武神の冠ｘ1、プロメテウスの指轮ｘ1、G75000、PP12、TP300	–
290	“三世代チーム1”で胜利を掴め	ヴァイス、シュバルツ、グレイ、フィオナ4人一起取得10场胜利	AGIアップ＋×2　ブルーリボンｘ1、树冰の雫ｘ1、G75000、PP10、TP300	–
291	“三世代チーム2”で胜利を掴め	ヴァイス、シュバルツ、グレイ、イヴァ4人一起取得10场胜利	INTアップ＋×2、四神の纹章ｘ1、フェアリークロスｘ1、G75000、PP10 TP300	–
292	アブソリュート・ブレイズを使え	使用合体技アブソリュート・ブレイズ	VITアップ＋×2　ブルーリボンｘ1、树冰の雫ｘ1、G75000、PP10、TP350	完成相应依赖后即可得到奥义の书
293	カルミネーションチャームを使え	使用合体技カルミネーションチャーム	MNDアップ＋×2、海月の光ｘ1、三日月石ｘ1、G75000、PP10、TP350	完成相应依赖后即可得到奥义の书
294	アカシック・ノヴァを使え	使用合体技アカシック・ノヴァ	DEXアップ＋×2　月の键ｘ1、太阳の键ｘ1、G75000、PP10、TP350	完成相应依赖后即可得到奥义の书
295	“400000G”で特別サービス	上交400000G	レリーフハーブ×2、PP10、TP250、入浴次数增加	–
296	“500000G”で特別サービス	上交500000G	レリーフハーブ×2、PP10、TP250、入浴次数增加	–
297	“500000G”で特別サービス	上交500000G	祝福の花×1、PP10、TP250、マッサージ利用次数增加	–
298	“750000G”で特別サービス	上交750000G	祝福の花×1、PP10、TP250、マッサージ利用次数增加	–
299	神々の领域に挑みし者1	打倒无	回天体×1、腹话术读本×1、悟りの书×1、150000G、50PP、1000TP	–
300	神々の领域に挑みし者2	打倒咒われた剑	ハンターの称号×1、王女の证×1、谜の意匠书②×1、150000G、75PP、1500TP	–
301	神々の领域に挑みし者3	打倒ルーンブレイド	ルーンブレイドの破片×1、プリンセスブラッド×1、ハスカリヌの匠の书×1、200000G、100PP、2000TP	–
302	神々の领域に挑みし者4	打倒リンドヴル	圣女の泪×1、贤者の书×1、神の技巧书③×1、150000G、75PP、1500TP	–
303	神々の领域に挑みし者5	打倒グラントリオン	邪神像×1、古の技巧书①×1、神の技巧书②×1、200000G、100PP、2000TP	–
304	神々の领域に挑みし者6	打倒ヴァッフェ	鬼神の纹样×1、ブラックソウル×1、神の技巧书④×1、200000G、100PP、2000TP	–
305	神々の领域に挑みし者7	打倒カイザードラゴン	明けの明星×1、リグ・ヴェーダ×1、神の技巧书①×1、200000G、100PP、2000TP	–
306	神々の领域に挑みし者8	打倒サタナエル	ローズエンブレム×1、デーモンフレーム×1、250000G、150PP、2500TP	–
307	神々の领域に挑みし者9	打倒バーミリオン	メタファー×1、魔导核×1、AEGIS×1、250000G、150PP、2500TP	–
308	神々の领域に挑みし者10	打倒バーミリオン不完全体R	涅盘寂静×1、スピリチュアル×1、150000G、75PP、1250TP	–
309	神々の领域に挑みし者11	打倒バーミリオン不完全体L	王者の魂×1、マイティリング×1、150000G、75PP、1250TP	–
310	神々の领域に挑みし者12	打倒アストラル	サクリフィス×1、ブルーウォーター×1、ドラゴンフレーム×1、250000G、150PP、2500TP	–
311	神々の领域に挑みし者13	打倒神龙	神の刻印×1、浮游石×1、300000G、200PP、3000TP	–
312	新しき神话を创りし者1	打倒ガーヴル	コサ・マテリア×1、バトルフレーム×1、マジックフレーム×1、25000G、50PP、500TP	–
313	新しき神话を创りし者2	打倒グルグ	サキの眼石×1、ミーティア矿石×1、M・O・E×1、100000G、100PP、1000TP	–
314	新しき神话を创りし者3	打倒サマリル	虹の雫×1、雫の片鳞×1、朱雀の指轮×1、200000G、150PP、2000TP	–
315	新しき神话を创りし者4	打倒メリクリウス	炼成の书×1、メリクリウスの匠の书①×1、メリクリウスの匠の书②×1、350000G、250PP、3500TP	–
316	新しき神话を创りし者5	打倒ネメシス	ヘブンズゲート×1、ジオメトリー×1、光の记忆×1、350000G、250PP、3500TP	–
317	新しき神话を创りし者6	打倒メビウス	无限の轮×1、クロノス×1、ブルラウカ×1、350000G、250PP、3500TP	–
318	新しき神话を创りし者7	打倒ディース	サニアングリアル×1、オレイカルコス×1、シルフの吐息×1、350000G、250PP、350TP	–
319	新しき神话を创りし者8	打倒マイアスティア	镇恚の炎×1、マトリクス・コア×1、オートマター×1、350000G、250PP、3500TP	–
320	新しき神话を创りし者9	打倒カオス	インペリアルガード×1、ラビットソード×1、M・O・E×1、350000G、300PP、3500TP	–
321	新しき神话を创りし者10	打倒メビウス	シルフの泪×1、チキンエンブレム×1、チキンリング×1、400000G、350PP、4000TP	–
322	新しき神话を创りし者11	打倒カオス完全体	ブルーウォーター×1、浮游石×1、プリンセスティアラ×1、500000G、500PP、5000TP	–
323	“2500000G”で特別サービス	上交2500000G	入浴次数增加、レリーフハーブ×2、10PP、50TP	–
324	“5000000G”で特別サービス	上交5000000G	入浴次数增加、レリーフハーブ×2、10PP、50TP	–
325	“10000000G”で特別サービス	上交10000000G	入浴次数增加、レリーフハーブ×2、10PP、50TP	–
326	“25000000G”で特別サービス	上交25000000G	入浴次数增加、レリーフハーブ×2、10PP、50TP	–
327	“5000000G”で特別サービス	上交5000000G	マッサージ次数增加、祝福の花×1、10PP、50TP	–
328	“10000000G”で特別サービス	上交10000000G	マッサージ次数增加、10PP、50TP	–
329	“25000000G”で特別サービス	上交25000000G	マッサージ次数增加、祝福の花×1、10PP、50TP	–

依赖编号	依赖名	完成条件	报酬	依赖备注
330	"50000000G"で特別サービス	上交50000000G	マッサージ次数增加、祝福の花×1、10PP、50TP	—
331	传说级ハンターの皆様へ1	打倒12只ルー・ガルー、5只タナトス和5只デュラハン	月の鍵×1、太阳の鍵×1、三日月石×1、100000GP、15PP、400TP	—
332	"魔兽の心脏"を调达してくれ	上交5个魔兽の心脏	最大HPアップ＋×1、VITアップ＋×1、100000GP、15PP、400TP	070号ルー・ガルー掉落
333	"大恶魔の魂"を买い取ります	上交2个大恶魔の魂	ヒドラルゼンタム×1、VITアップ＋×1、100000GP、15PP、400TP	124号タナトス掉落
334	"デモンエンブレム"もオススメ	上交2个デモンエンブレム	レリーフクラウト×5、命の器×2、生命のエリクシル×2、100000GP、15PP、400TP	190号デュラハン掉落
335	传说级ハンターの皆様へ2	打倒5只ストレンジドラゴン、5只モーガウル和12只ラミアクイーン	月の鍵×1、太阳の鍵×1、三日月石×1、100000G、15PP、400TP	—
336	"安定装置"で安全确保	上交2个安定装置	AP最大值アップ×1、STRアップ＋×1、100000G、15PP、400TP	109号ストレンジドラゴン掉落
337	"魔蛇の肝"を持ってきて	上交5个魔蛇の肝	カウノダキ×1、レリーフハーブ×2、100000G、15PP、400TP	075号ラミアクイーン掉落
338	"ユーマ肉"を取ってきて下さい	上交2个ユーマ肉	朱雀の指轮×1、AGIアップ＋×1、100000G、15PP、400TP	119号モーガウル掉落
339	传说级ハンターの皆様へ3	打倒12只デスナイト、5只フェニックス和5只リリス	太阳の鍵×1、传国の宝玉×1、フェアリークロス×1、100000G、15PP、400TP	—
340	最終手段は"死咒札"で	上交5个死咒札	オリハルコン矿石×3、オリハルコン×5、祝福の实×2、100000G、15PP、400TP	091号デスナイト掉落
341	"绯色の羽"で情熱的に	入手2个绯色の羽	即死耐性＋×1、100000G、15PP、400TP	102号フェニックス掉落
342	"土の元素"を让って下さい	上交2个土の元素	ハデス×1、エリクサー×1、100000G、15PP、400TP	137号リリス掉落
343	传说级ハンターの皆様へ4	打倒5只ベリアル、5只ヘルバウンサー和12只死神	传国の宝玉×1、フェアリークロス×1、STRエレメントΩ×1、100000G、15PP、400TP	—
344	"ベリアルの书"を今すぐこの手に!	上交3个ベリアルの书	レリーフクラウト×5、リフレッシュハーブ×5、命の器×2、100000G、15PP、400TP	196号ベリアル掉落
345	"咒封魂"を调达してくれ	上交5个咒封魂	MNDアップ＋×2、INTアップ＋×2、100000G、15PP、400TP	047号死神掉落
346	"龙兜"を持って来てくれ	上交3个龙兜	デーモンフレーム×1、浮游石×1、100000G、15PP、400TP	174号ヘルバウンサー掉落
347	传说级ハンターの皆様へ5	打倒12只エンシェント、12只ナイトメア和5只アスラ	ブルーリボン×1、INTエレメントΩ×1、MNDエレメントΩ×1、100000G、15PP、400TP	—
348	"太古の记忆"を持ってきて	上交3个太古の记忆	さびた剑×1、さびた腕轮×1、さびた指轮×1、100000G、15PP、400TP	083号エンシェント掉落
349	"梦现の声"が闻きたい	上交5个梦现の声	最大HPアップ×1、AGIアップ×1、100000G、15PP、400TP	050号ナイトメア掉落
350	"荒御魂"で实验开始	上交3个荒御灵	STRアップ＋×2、MNDアップ＋×2、100000G、15PP、400TP	193号アスラ掉落
351	传说级ハンターの皆様へ6	打倒5只ビフロンス、5只アスタロス和12只ダークエンジェル	四神の纹章×1、STRエレメントΩ×1、VITエレメントΩ×1、100000G、15PP、400TP	—
352	"王の财宝"买い取ります	上交3个王の财宝	アイアンローズ×1、DEXアップ＋×1、100000G、15PP、400TP	130号ビフロンス掉落
353	"堕天使の羽"でダークに	上交5个堕天使の羽	全状态异常耐性＋×1、DEXアップ＋×1、100000G、15PP、400TP	060号ダークエンジェル掉落
354	"先见の明"が大事なの!!	上交3个先见の明	レリーフクラウト×5、リフレッシュハーブ×5、命の器×2、100000G、15PP、400TP	127号アスタロス掉落
355	传说级ハンターの皆様へ7	打倒15只スライム、グリーンムース、コールドジェル、キングスライム和カイザースライム	STRアップ＋×3、VITアップ＋×3、150000G、20PP、400TP	—
356	传说级ハンターの皆様へ8	打倒15只フェアリー、ピクシー、マブ、ティターニア和フーリー	INTアップ＋×3、MNDアップ＋×3、150000G、20PP、400TP	—
357	传说级ハンターの皆様へ9	打倒3只ミーシャ、ミュクレーン、リュイット、クリオネ、ひよこ虫	传说のアタッチメント⑤×1、传说のアタッチメント⑥×1、AGIアップ＋×3、150000G、20PP、400TP	—
358	传说级ハンターの皆様へ10	打倒15只ワーキャット、キャットレディ、ネコマタ、ラクシャーサ和エキドナ	INTアップ＋×3、AGIアップ＋×3、150000G、20PP、400TP	—
359	传说级ハンターの皆様へ11	打倒7只コダマ、アクラウネ、ドライアード和キュベレ	最大HPアップ＋×3、INTアップ＋×3、150000G、20PP、400TP	—
360	传说级ハンターの皆様へ12	打倒7只フレイヤ、サキュバス和ノルン	STRアップ＋×3、INTアップ＋×3、150000G、20PP、400TP	—
361	传说级ハンターの皆様へ13	打倒7只リングドラゴン、邪龙、ファブニール和アークドラゴン	STRアップ＋×2、VITアップ＋×2、最大HPアップ×2、150000G、20PP、400TP	—
362	公共施设の建设にご协力下さい	上交5000G	祝福の花×1、4PP、20TP	—
363	公共施设の扩张にご协力下さい1	上交10000G	祝福の花×1、5PP、30TP、温泉名物・ぢごくたまご登录商店贩卖	—
364	公共施设の扩张にご协力下さい2	上交25000G	祝福の花×1、6PP、40TP、温泉名物・汤の花登录商店贩卖	—
365	公共施设の扩张にご协力下さい3	上交100000G	祝福の花×1、7PP、50TP、温泉名物・地酒登录商店贩卖	—
366	公共施设の扩张にご协力下さい4	上交250000G	祝福の花×1、8PP、60TP、温泉名物・ぢごく软膏登录商店贩卖	—
367	公共施设の增设にご协力下さい1	上交7500	祝福の花×1、9PP、70TP、增加大浴场小游戏	—
368	公共施设の增设にご协力下さい2	上交15000G	祝福の花×1、10PP、80TP、增加マッサージ小游戏	—
369	フィオレット剧场再兴资金援助募集!!	上交3000G	祝福の花×1、6PP、50TP、增加事件编辑的功能	—
370	旧友のために魔物を退治してください	打倒10只スパークナイト和4只アウラウネ	キュアグラス×4、まじない草×4、祝福の实×1、7500G、6PP、100TP	085号和114号敌人
371	ワシの武器を试してくれ	ヴァイス、フィオナ、ジェイナイス、アイナ4人一起取得10场胜利	冰の素×3、风の素×3、炎の素×3、2000G、6PP、40TP	—
372	素材を持って来てくれ	"魔术装甲"を3个纳付、"雷鸣石"を3个纳付、"火の元素"を3个纳付	魔导铳×1、DEXアップ＋×1、25000G、16PP、200TP	分别由143号魔导兵、175号リングドラゴン、136号カーリー掉落
373	"红水晶"でお祝い	上交4个红水晶	シルムの粉×4、アニヒレイト×1、15000G、7PP、130TP	180号ミノタウロス掉落
374	村を助けてください	打倒12只ボブゴブリン和キラービー	冰の素×6、土の素×6、キュアグラス×2、750G、12PP、90TP	093号和002号敌人
375	村を救ってください	打倒出现在ランコート村的魔物	霸王の剑×1、AGIアップ×1、DEXアップ×1、500G、25PP、200TP	シンシア相关事件的最后一个任务
376	素材を取って来て下さい!	上交3个妖精の粉和レッドパウダー	フェザーリング×1、白金矿石×3、750G、10PP、70TP	分别由021号フェアリー和051号火の精掉落
377	急いで素材をお願いします	上交1个雷の翼和秘术大全	胧×1、ミスリル×1、10000G、15PP、250TP	分别由101号サンダーバード和081号マジックロード掉落
378	"マルフィールの实"を探しています	上交1个マルフィールの实	月の鍵×1、オリハルコン矿石×3、40000G、20PP、300TP	位于ダルン山的寒光の炬
379	故乡を思い出したい1	上交4个宝贝	マリーンルージュ×1、リフレッシュハーブ×2、7500G、7PP、150TP	103号デビルテンタクル掉落
380	故乡を思い出したい2	上交3个天眠花和1个月夜花	ジャマハダル×1、翡翠の腕轮×1、15000G、12PP、200TP	分别170号ミストドラゴン和026号ミーシャ掉落
381	故乡を思い出したい3	上交个スヴニールの贝壳	镇魂の腕轮×1、キュアハーブ×3、リフレッシュハーブ×3、35000G、15PP、250TP	位于テルミドル水上神殿的想出の归葬
382	素材を取って来て下さい	上交5个スライムゼリー、3个地狱の炎和4个ブルーパウダー	最大HPアップ×1、MNDアップ×1、白金の延べ棒×4、500G、10PP、130TP	分别由016号スライム、164号フレイムドッグ和052号水の精掉落
383	料理の材料を取って来て下さい	上交5个トカゲの舌、3个魔兽体液和5个冰结体	最大HPアップ×1、MNDアップ×1、ミスリル矿石×4、1000G、20PP、160TP	分别由011号リザードマン、183号オルトロス和017号コールドジェル掉落
384	料理の素材を仕入れて下さい	上交3个朝鸡の卵和大王イカの触手	最大HPアップ＋×1、シルムの粉×1、2500G、25PP、200TP	分别由154号ジャンボクック和104号大王イカ掉落

全敌人掉落物以及出现地点

Record of Agarest War

由于本作中的合成牵涉到了大量的素材，为了方便玩家查找，笔者列出了这个表格。表格中全敌人的出现地点主要以探索地图中的地点为准，因为在即使世代变更后，这些地点出现的敌人不变。

※表中所列出的地点只是该敌人出现的其中一个位置，并不是只有这一处。

编号	名称	普通掉落物	稀有掉落物	Over Kill	出现地点
001	ホーネット	银矿石、复眼	银矿石	复眼	アルド平原・西
002	キラービー	白银矿石、毒液	白金矿石	毒液	第一世代エンハンブレ的ホルム・リコ诸岛附近
003	ポイズンニードル	白金の延べ棒、毒针	白金の延べ棒	毒针	ナナイの洞窟的リユキア贮水池
004	军队蜂	ミスリル、猛毒针	ミスリル	猛毒针	ダジルア湿地带・东
005	デスキラービー	オリハルコン矿石、死の针	オリハルコン矿石	死の针	ダジルア湿地带的ジゼルの悔恨
006	吸血コウモリ	银矿石、ドラキュリン	银矿石	ドラキュリン	アルド平原・西
007	レッサーバット	白金矿石、小さい牙	白金矿石	小さい牙	イリヤ大森林的フィオライア・シエンヌ
008	シーバット	ミスリル矿石、珊瑚	ミスリル矿石	珊瑚	テルミドル水上神殿的币代わる草片石
009	キリングバット	オリハルコン矿石、锐い牙	オリハルコン矿石	锐い牙	ネナンの雪化妆的间行する冻蝶
010	ゴールデンバット	辉く牙、オリハルコン矿石	オリハルコン矿石、シルフの泪	オリハルコン矿石	エートル大空洞的惨剧
011	リザードマン	银の延べ棒、トカゲの舌	银の延べ棒	トカゲの舌	グロサー连峰・西
012	サラマンダー	トカゲのしっぽ、白金の延べ棒	青龙刀	トカゲのしっぽ	グロサー连峰的カリオーブ
013	バジリスク	オリハルコン矿石、バジリスク・アイ	オリハルコン矿石	バジリスク・アイ	ダジルア湿地带的旁午する大祸时
014	ドラゴンナイト	オリハルコン矿石、トカゲの爪	オリハルコン矿石	トカゲの爪	サンサール遗迹的ラメンターレ・クリオ
015	リザードロード	オリハルコン矿石、トカゲのうろこ	オリハルコン矿石	トカゲのうろこ	エートル大空洞的苦涩
016	スライム	银矿石、スライムゼリー	银矿石	スライムゼリー	イリヤ大森林中的エカルラット・ブルー
017	コールドジェル	白金矿石、冰结体	白金矿石	冰结体	ダジルア湿地带的フレユールの不知涩
018	グリーンムース	ミスリル矿石、绿色の体液	ミスリル矿石	绿色の体液	ネナンの雪化妆的应化する木每桃
019	キングスライム	オリハルコン矿石、スライムコア	オリハルコン矿石	スライムコア	カリカイ火山的生命の斗技场
020	カイザースライム	オリハルコン、カイザーコア	オリハルコン	カイザーコア	神神の领域的恶果
021	フェアリー	银矿石、妖精の粉	银矿石	妖精の粉	イリヤ大森林的ボム・ドゥーシュ
022	ピクシー	白银矿石、妖精の羽	白金矿石	妖精の羽	ガイ砂漠的自沈する日脚
023	マブ	オリハルコン矿石、フェアリーリング	オリハルコン矿石	フェアリーリング	第三世代ルミル转送方阵附近
024	ティターニア	オリハルコン矿石、アヴァロンの实	オリハルコン矿石	アヴァロンの实	エートル大空洞的无明，增援敌人
025	フーリー	オリハルコン、妖精の血液	オリハルコン	妖精の血液	神神の领域的自暴
026	ミーシャ	月夜花、白金矿石	幸运のお守り	月夜花	ガイ砂漠中热望する仙人掌的增援敌兵
027	ミュクレーン	ミスリル、ドラゴンフルーツ	ドラゴンフルーツ	ミスリル	カリカイ火山中刻む劫火的增援敌兵
028	リュイット	宝玉の枝、オリハルコン矿石	チキンエンブレム	宝玉の枝	カリカイ火山的魔窟の杭濑
029	インプ	银矿石、小恶魔の角	银矿石	小恶魔の角	イリヤ大森林的コグリーレ・フィオリ
030	グレムリン	不思议な小箱、白金矿石	ダマスクスピア	不思议な小箱	アルド平原的シャーク涧水路
031	デビル	ミスリル矿石、小恶魔の羽	ミスリル矿石	小恶魔の羽	グロサー连峰的カスカドウール・デフィ
032	ガーゴイル	オリハルコン矿石、诱惑の果实	オリハルコン矿石	诱惑の果实	サンサール遗迹的アンタスメント・リユム
033	使い魔	银矿石、契约书	银矿石	契约书	イリヤ大森林的メーラ・ヴィーノ
034	ビッグアイ	白金矿石、水晶体	白金矿石	水晶体	アルド平原的エラキス・セレスタ
035	恶魔の瞳	ミスリル矿石、イビルアイ	ミスリル矿石	イビルアイ	グロザー连峰的ミステリオーソ
036	リベナント	オリハルコン矿石、邪神の瞳	オリハルコン矿石	邪神の瞳	ゾンブレスクロ转送方阵周边（第三世代）
037	ネビロス	オリハルコン矿石、魔神の邪眼	オリハルコン矿石	魔神の邪眼	エートル大空洞中苦涩的增援敌兵
038	スケルトン	银矿石、亡者の骨	银矿石	亡者の骨	アルド平原的アルド平原・西
039	ボーンソルジャー	白金矿石、ボーンパウダー	白金矿石	ボーンパウダー	カイ砂漠的虚荣の铿思案
040	ボーンウォーリア	白金の延べ棒、亡者の头骨	白金の延べ棒	亡者の头骨	ナナイの洞窟的リユキア贮水池
041	ボーンナイト	オリハルコン矿石、亡者の魂	オリハルコン矿石	亡者の魂	テルミドル水上神殿的钳眠る珊瑚礁
042	マスタースケルトン	オリハルコン矿石、ネクロストーン	オリハルコン矿石	ネクロストーン	ダジルア湿地带的クオレーム遗迹
043	スペクター	银の延べ棒、ボロボロのローブ	银の延べ棒	ボロボロのローブ	グロザー连峰的エラトー・オクラット
044	ファントム	白金の延べ棒、破魔札	白金の延べ棒	破魔札	アグネー雪原的飞散する星彩
045	ワイト	退魔の镜、オリハルコン矿石	オリハルコン矿石	退魔の镜	第三世代テルミドル水上神殿附近
046	レイス	オリハルコン矿石、妖封魂	オリハルコン矿石	妖封魂	ダジルア湿地带的クオレーム遗迹
047	死神	オリハルコン、咒封魂	オリハルコン	咒封魂	神神の领域的惊愕
048	リリム	ミスリル、魅惑の药	ミスリル	魅惑の药	ガイ砂漠的落日の安乐
049	ヴァンパイアレディ	オリハルコン矿石、ビジョンブラッド	オリハルコン矿石	ビジョンブラッド	サンサール遗迹的苦闷するトリステッツァ
050	ナイトメア	オリハルコン、梦现の声	オリハルコン	梦现の声	神神の领域的恶果
051	火の精	银の延べ棒、レッドパウダー	银の延べ棒	レッドパウダー	グロザー连峰カスカラ・サグダラ
052	水の精	オリハルコン矿石、ブルーパウダー	银の延べ棒	ブルーパウダー	グロザー连峰的ユートーブ・スコラ
053	土の精	白金の延べ棒、ブラウンパウダー	白金の延べ棒	ブラウンパウダー	グロサー连峰的グロサー连峰・北
054	风の精	ミスリル矿石、グリーンパウダー	ミスリル矿石	グリーンパウダー	ネナンの雪化妆的ネナンの雪化妆・西
055	雷の精	ミスリル、イエローパウダー	ミスリル	イエローパウダー	ダジルア湿地带・东
056	暗の精	オリハルコン矿石、ブラックパウダー	オリハルコン矿石	ブラックパウダー	カリカイ火山的焰の蕾
057	光の精	オリハルコン矿石、フラッシュパウダー	オリハルコン矿石	フラッシュパウダー	カリカイ火山的生命の斗技场
058	エンジェル	ミスリル、圣水	ミスリル	圣水	カリカイ火山的炎热の展示场
059	エンジェルナイト	天使の羽、オリハルコン矿石	黑のビスチェ	天使の羽	カリカイ火山的魔窟の杭濑
060	ダークエンジェル	堕天使の羽、オリハルコン	黑のビスチェ	堕天使の羽	神神の领域的强要
061	ワーキャット	银矿石、マタタビ	银矿石	マタタビ	イリヤ大森林的ダンジェ・デトゥール
062	キャットレディ	白金矿石、服从の首轮	白金矿石	服从の首轮	ダジルア湿地带・西
063	ネコマタ	ミスリル、镇魂の铃	ミスリル	镇魂の铃	ガイ砂漠中湛水乐凉土的追击敌兵
064	ラクシャーサ	オリハルコン矿石、招き猫	オリハルコン矿石	招き猫	ネナンの雪化妆的间行する冻蝶
065	エキドナ	オリハルコン、神猫の祝福	オリハルコン	神猫の祝福	神神の领域的琐末
066	ライカンスロープ	银矿石、兽の爪	银矿石	兽の爪	イリア大森林的ボム・ドゥーシュ
067	ワーウルフ	白银矿石、兽の骨	白金矿石	兽の骨	ダジルア湿地带的シーギットの根石
068	ウルフデッド	ミスリル矿石、高级毛皮	ミスリル矿石	高级毛皮	ネナンの雪化妆的应化する木每桃
069	キングワーウルフ	オリハルコン矿石、欠けた石像	オリハルコン矿石	欠けた石像	ガイ砂漠的ゴンソジ砦
070	ルー・ガルー	オリハルコン、魔兽の心脏	オリハルコン	魔兽の心脏	神神の领域的琐末
071	ラミア	银の延べ棒、蛇の抜け壳	银の延べ棒	蛇の抜け壳	グロサー连峰・南

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

编号	名称	普通掉落物	稀有掉落物	Over Kill	出现地点
072	ナーガ	透明な雫、ミスリル矿石	ドクロの杖	透明な雫	ダルン雪山的不来の雪融
073	ゴルゴン	オリハルコン矿石、毒蛇のウロコ	オリハルコン矿石	毒蛇のウロコ	ナナイの洞窟的水硝子のスプラーレ
074	メデューサ	石蛇の瞳、オリハルコン矿石	ルーンスタッフ	石蛇の瞳	ダジルア湿地帯的クオレーム遗迹
075	ラミアクイーン	オリハルコン、魔蛇の肝	オリハルコン	魔蛇の肝	神神の领域的虐杀
076	魔导士	银矿石、タロットカード	银矿石	タロットカード	アルド平原的アルデミラン・シヤン
077	赤魔导士	白金矿石、大釜	白金矿石	大釜	ガイ砂漠的水无濑川の墓标
078	大魔导士	魔导大全、オリハルコン矿石	オリハルコン矿石、カトヤンガ	魔导大全	ダルン山的望まぬ雪の果て
079	暗黑魔导士	暗の魔导器、オリハルコン矿石	カウノダキ	暗の魔导器	エートル大空洞中苦涩的追击敌兵
080	ウォーロック	白金矿石、樫の杖	白金矿石	樫の杖	イリヤ大森林中フィオライア・シエンヌ的增援敌兵
081	マジックロード	ミスリル、秘术大全	ミスリル	秘术大全	テルミドル水上神殿的火焚の要材
082	ルーンマスター	オリハルコン矿石、マスターズ・リング	オリハルコン矿石	マスターズ・リング	イリヤ大森林・北
083	エンシェント	オリハルコン、太古の记忆	オリハルコン	太古の记忆	神神の领域的遗恨
084	アースナイト	银の延べ棒、アースプレート	银の延べ棒	アースプレート	グロサー连峰的ポリュンニア・アマ
085	スパークナイト	白金の延べ棒、スパークプレート	白金の延べ棒	スパークプレート	アグネー雪原的根绝する生彩
086	ストームナイト	白金の延べ棒、ストームプレート	白金の延べ棒	ストームプレート	ダルン雪山的忧郁なる深雪
087	フレイムナイト	オリハルコン矿石、フレイムプレート	オリハルコン矿石	フレイムプレート	ガイ砂漠・东
088	アイスナイト	オリハルコン矿石、アイスプレート	オリハルコン矿石	アイスプレート	ダルン雪山的望まぬ雪の果て
089	ダークナイト	オリハルコン矿石、ダークプレート	オリハルコン矿石	ダークプレート	エートル大空洞的惨剧
090	アークナイト	オリハルコン矿石、アークプレート	オリハルコン矿石	アークプレート	エートル大空洞的惨剧
091	デスナイト	オリハルコン、死咒札	オリハルコン	死咒札	神神の领域的孤立
092	ゴブリン	银矿石、ゴブリンの石	银矿石	ゴブリンの石	アルド平原・南
093	ボブゴブリン	白金矿石、ゴブリンコイン	白金矿石	ゴブリンコイン	イリヤ大森林的フィオライア・シエンヌ
094	ゴブリンメイジ	白金の延べ棒、ゴブリンの药	白金の延べ棒	ゴブリンの药	ナナイの洞窟的闪明・幽灵茸
095	ゴブリンキング	ミスリル、ゴブリンの指轮	ミスリル	ゴブリンの指轮	ガイ砂漠的落日の安乐
096	オーク	银の延べ棒、オークの棍棒	银の延べ棒	オークの棍棒	グロザー连峰的エラトー・オクラット
097	ブルオーク	白银矿石、オークの锤	白金矿石	オークの锤	アルド平原的シャーフ涧水路
098	オークメイジ	ミスリル矿石、オークの杖	ミスリル矿石	オークの杖	ダルン雪山的忧える雪消
099	オークロード	オリハルコン矿石、ウルクの杯	オリハルコン矿石	ウルクの杯	ナナイの洞窟的メイ・アルカ
100	ジャターユ	银の延べ棒、もがれた翼	银の延べ棒	もがれた翼	グロサー连峰的ポリュンニア・アマ
101	サンダーバード	ミスリル矿石、雷の翼	ミスリル矿石	雷の翼	ネナンの雪化妆中应化する木毎桃的增援敌兵
102	フェニックス	オリハルコン、绯色の羽	オリハルコン	绯色の羽	神神の领域的孤立
103	デビルテンタクル	银の延べ棒、宝贝	银の延べ棒	宝贝	グロサー连峰・南
104	大王イカ	ミスリル矿石、大王イカの触手	ミスリル矿石	大王イカの触手	テルミドル水上神殿的远つ淡海
105	ダゴン	オリハルコン矿石、漆黑の墨	オリハルコン矿石	漆黑の墨	ダルン雪山中望まぬ雪の果て的追击敌兵
106	クラーケン	オリハルコン矿石、大海の宝珠	オリハルコン矿石	大海の宝珠	エートル大空洞的苦涩
107	ドラグナー	ミスリル矿石、龙の细胞	ミスリル矿石	龙の细胞	ネナンの雪化妆的病める交让叶
108	アナンタ	オリハルコン矿石、千の头	オリハルコン矿石	千の头	イリヤ大森林的アンドルミール・ボム
109	ストレンジドラゴン	安定装置、オリハルコン	さびた腕轮	安定装置	神神の领域的虐杀
110	マンイーター	银矿石、消化液	银の延べ棒	消化液	イリヤ大森林的ヴィジランス・ル・ブス
111	ヒドラ	白金矿石、触手	白金矿石	触手	ガイ砂漠的自沈する日脚
112	ベラドンナ	オリハルコン矿石、甘い果实	オリハルコン矿石	甘い果实	テルミドル水上神殿的白浪岩礁
113	コダマ	银の延べ棒、木灵魂	银の延べ棒	木灵魂	グロザー连峰・南
114	アウラウネ	白金の延べ棒、圣木の朝露	白金の延べ棒、翡翠の腕轮	圣木の朝露	アグネー雪原的飨应する睦花
115	ドライアード	オリハルコン矿石、世界树の树皮	オリハルコン矿石	世界树の树皮	イリヤ大森林・东
116	キュベレ	オリハルコン、神木の苗木	オリハルコン	神木の苗木	神神の领域的自暴
117	ヴェパル	ミスリル矿石、怪鱼のヒレ	ミスリル矿石	怪鱼のヒレ	水上神殿・东回廊
118	レプトケファルス	オリハルコン矿石、透明な皮	オリハルコン矿石	透明な皮	エートル大空洞的无明
119	モーガウル	オリハルコン、ユーマ肉	オリハルコン	ユーマ肉	神神の领域的虐杀
120	クリオネ	梦魔の嗫き、オリハルコン	シルフの泪	梦见の嗫き	神神の领域中遗恨的追击敌人
121	デーモン	白金の延べ棒、恶魔の尻尾	白金の延べ棒、水晶の枪	恶魔の尻尾	ダルン雪山的冷严なる季葬
122	グレーターデビル	オリハルコン矿石、恶魔の角	オリハルコン矿石	恶魔の角	ナナイの洞窟的ナナイの洞窟北
123	デーモンロード	オリハルコン矿石、恶魔の心脏	オリハルコン矿石	恶魔の心脏	サンサール遗迹的アンタスメント・リュム
124	タナトス	オリハルコン、大恶魔の魂	オリハルコン	大恶魔の魂	神神の领域的琐末
125	デモンブリンガー	ミスリル、二股の尻尾	ミスリル	二股の尻尾	ダジルア湿地帯・东
126	バルログ	オリハルコン矿石、ドゥリンの证	オリハルコン矿石、ミヅチ	ドゥリンの证	エートル大空洞的玩具
127	アスタロス	オリハルコン、先见の明	オリハルコン	先见の明	神神の领域的强要
128	ダークマスター	ミスリル、暗の财宝	ミスリル	暗の财宝	カリカイ火山的积もる怒火
129	リッチ	オリハルコン矿石、金の财宝	オリハルコン矿石、クリスタルの腕轮	金の财宝	カリカイ火山中ほたえ死ぬ快栽的增援敌兵
130	ビフロンス	オリハルコン、王の财宝	オリハルコン	王の财宝	神神の领域的惊愕
131	フレイヤ	ミスリル、天使の羽衣	ミスリル	天使の羽衣	カリカイ火山的升华する原罪
132	サキュバス	オリハルコン矿石、小面积な布	オリハルコン矿石、ギーナの大镰	小面积な布	エートル大空洞的无明
133	ノルン	オリハルコン、ウルズの水	オリハルコン	ウルズの水	神神の领域的强要
134	アーマーン	白金矿石、水の元素	白金矿石	水の元素	ダジルア湿地的ハダリーの沓石
135	アエロー	オリハルコン矿石、风の元素	オリハルコン矿石、镇魂の腕轮	风の元素	アグネー雪原的密约する粉雪
136	カーリー	火の元素、オリハルコン矿石	白虎の腕轮	火の元素	ダジルア湿地帯的ジゼルの悔恨
137	リリス	オリハルコン、土の元素	オリハルコン	土の元素	神神の领域的罪恶
138	ワーム	银矿石、ミミズの肉	银矿石	ミミズの肉	アルド平原的カレンデュラ原野
139	ジャイアントワーム	白金矿石、碎けた岩	白金矿石	碎けた岩	ガイ砂漠的水无濑川の墓标
140	サンドワーム	オリハルコン矿石、肥えた土壌	オリハルコン矿石	肥えた土壌	アグネー雪原的永世休耕地
141	ゴーレム	银の延べ棒、铁块	银の延べ棒	铁块	グロサー连峰的カスカラ・サグダラ
142	アイアンゴーレム	白金の延べ棒、铁の齿车	白金の延べ棒	铁の齿车	グロサー连峰・北的增援敌兵
143	魔导兵	オリハルコン矿石、魔术装甲	オリハルコン矿石、キングスエンブレム	魔术装甲	ガイ砂漠的ゴンソジ砦
144	マスターゴーレム	オリハルコン矿石、ケンネルクォーツ	ノヤ・アイ	ケンネルクォーツ	エートル大空洞的苦涩
145	タイラント	银矿石、心脏石	银の延べ棒	心脏石	イリヤ大森林的ヴィジランス・ル・ブス
146	ギガース	白金矿石、パワーストーン	白金矿石	パワーストーン	イリヤ大森林中フィオライア・シエンヌ的增援敌兵
147	タイタン	ミスリル矿石、地底の石	ミスリル矿石、ジャマハダル	地底の石	アグネー雪原的冻水の川合い
148	テュポーン	オリハルコン矿石、破云石	オリハルコン矿石	破云石	エートル大空洞的愚昧
149	キメラ	银の延べ棒、モノクロの翼	银の延べ棒	モノクロの翼	グロサー连峰・西
150	ベリュトン	白金の延べ棒、尖った嘴	白金の延べ棒	尖った嘴	ナナイの洞窟的闪明・幽灵茸

编号	名称	普通掉落物	稀有掉落物	Over Kill	出现地点
151	マンティコア	オリハルコン矿石、魔力の雫	オリハルコン矿石	魔力の雫	テルミドル水上神殿的白浪岩礁
152	スフィンクス	オリハルコン矿石、勇猛な魂	オリハルコン矿石	勇猛な魂	エートル大空洞中苦涩的追击敌兵
153	ひよこ虫	オリハルコン	さびた指轮	辉く牙	神神の领域的罪恶
154	ジャンボクック	银矿石、朝鸡の卵	银矿石	朝鸡の卵	アルド平原的アルデミラン・シヤン
155	コカトリス	白金矿石、コカトリスの羽	白金矿石	コカトリスの羽	イリヤ大森林中フィオライア・シエンヌ的增援敌兵
156	モーションボー	オリハルコン矿石、锐い嘴	オリハルコン矿石	锐い嘴	ダジルア湿地带・南
157	大王サソリ	银矿石、硬い铗	银の延べ棒	硬い铗	イリヤ大森林的ウンヴィッセン・ルー
158	デスストーカー	白金矿石、栉状足	白金矿石	栉状足	ガイ砂漠的虚荣の鋋思案
159	スティンガー	ミスリル矿石、毒尾	ミスリル矿石	毒尾	グロザー连峰的ミステリオーソ
160	デスブリンガー	オリハルコン矿石、强韧な尻尾	オリハルコン矿石	强韧な尻尾	エートル大空洞的玩具
161	ガルーダ	白金矿石、风切り羽	白金矿石	风切り羽	ガイ砂漠中瘦す采女的增援敌兵
162	フレズベルグ	オリハルコン矿石、巨大羽	オリハルコン矿石	巨大羽	アグネー雪原中永世休耕地的增援敌兵
163	グリフォン	オリハルコン矿石、风のエメラルド	オリハルコン矿石	风のエメラルド	エートル大空洞的荒废
164	フレイムドッグ	银矿石、地狱の炎	银の延べ棒	地狱の炎	イリヤ大森林的ダンジェ・デトゥール
165	フエンリル	白金の延べ棒、不溶の冰	白金の延べ棒	不溶の冰	ナナイの洞窟的幽冥なる水镜
166	シャドーフエンリル	オリハルコン矿石、军神の腕	オリハルコン矿石	军神の腕	ナナイの洞窟的仄暗き水底
167	ベヒモス	オリハルコン矿石、破坏の冲动	オリハルコン矿石	破坏の冲动	ダジルア湿地带的クオレーム遗迹
168	ワイバーン	银の延べ棒、龙の翼	银の延べ棒	龙の翼	イリア大森林的コンセイユ・ロート
169	ドラゴン	银の延べ棒、龙の爪	银の延べ棒	龙の爪	グロザー连峰中エラトー・オクラット的追击敌兵
170	ミストドラゴン	白金矿石、天眠花	白金矿石	天眠花	イリヤ大森林的フィオライア・シエンヌ
171	ドラゴンゾンビ	白金矿石、龙の牙	白金矿石	龙の牙	ダジルア湿地带的シーギットの根石
172	ドラゴンウォーリア	オリハルコン矿石、龙甲胄	オリハルコン矿石、デュランダル	龙甲胄	ネナンの雪化妆中闲寂枯淡的追击敌兵
173	レインフォースドラゴン	龙笼手、オリハルコン矿石	玄武の笼手	龙笼手	カリカイ火山的焰の蕾
174	ヘルバウンサー	オリハルコン、龙兜	オリハルコン	龙兜	神神の领域的遗恨
175	リングドラゴン	オリハルコン矿石、雷鸣石	オリハルコン矿石	雷鸣石	イリア大森林的アンドルミールボム
176	邪龙	オリハルコン矿石、邪龙の爪	オリハルコン矿石	邪龙の爪	サンサール遗迹的苦闷するトリステッツァ
177	ファブニール	オリハルコン矿石、龙の心脏	オリハルコン矿石	龙の心脏	エートル大空洞中苦痛的增援敌兵
178	アークドラゴン	オリハルコン、龙宝珠	オリハルコン	龙宝珠	神神の领域的遗恨
179	牛鬼	银矿石、锐い鬼角	银の延べ棒	锐い鬼角	イリヤ大森林的コンセイユ・ロード
180	ミノタウロス	白金矿石、红水晶	白金矿石、ダマスクスサイス	红水晶	ガイ砂漠的骄高の末路
181	ウベルリ	ミスリル、巨人の心脏	ミスリル	巨人の心脏	テルミドル水上神殿的留まぬ水络缲
182	クジャタ	オリハルコン矿石、赤铜の石块	オリハルコン矿石	赤铜の石块	エートル大空洞的玩具
183	オルトロス	白金矿石、魔兽体液	白金矿石	魔兽体液	ガイ砂漠中水无濑川の墓标的增援敌兵
184	ケルベロス	ミスリル、魔兽の皮	ミスリル	魔兽の皮	ガイ砂漠的落日の安乐
185	ディアボロス	オリハルコン矿石、漆黑の玉	オリハルコン矿石	漆黑の玉	ガイ砂漠中ゴンソジ砦的追击敌兵
186	ウロボロス	オリハルコン矿石、梦幻镜	オリハルコン矿石	梦幻镜	エートル大空洞的苦涩
187	ティターン	白金矿石、大地の鼓动	白金矿石、ダマスクスソード	大地の鼓动	ダジルア湿地的シーギィの浮き根
188	チャリオット	ミスリル、战士の手纲	ミスリル	战士の手纲	テルミドル水上神殿中火焚の要材的追击敌兵
189	トール	オリハルコン矿石、巨大な纹章	オリハルコン矿石、カイザーソード	巨大な纹章	サンサール遗迹的アンタスメント・リユム
190	デュラハン	オリハルコン、デモンエンブレム	さびた剑	デモンエンブレム	神神の领域的琐末
191	ラーヴァナ	ミスリル、プシュパカ・ラタ	ミスリル	プシュパカ・ラタ	カリカイ火山的赫绫の三濑川
192	マハカーラ	オリハルコン矿石、不老长寿の药	オリハルコン矿石、グングニル	不老长寿の药	カリカイ火山的火群梁
193	アスラ	オリハルコン、荒御灵	オリハルコン	荒御灵	神神の领域的恶果
194	ガレアス	ミスリル、艳やかな鬣	ミスリル	艳やかな鬣	ガイ砂漠中湛水乐凉土的追击敌兵
195	サルガタナス	オリハルコン矿石、インビジブルミスト	オリハルコン矿石、クリシュナ	インビジブルミスト	カリカイ火山的生命の斗技场
196	ベリアル	オリハルコン、ベリアルの书	オリハルコン	ベリアルの书	神神の领域的惊愕

奖杯

Record of Agarest War

奖杯总数	38	铜杯	24	银杯	9	金杯	4	白金	1	奖杯难度	B

本作的奖杯相对比较容易，只要将真结局通关后，就可以得到除了全依赖的金杯以外的其他奖杯，且本作的全依赖条件也比较简单，没有太多的收集要素，正常情况下在通关后不久就能够全部完成。

プラチナトロフィ- 白金

取得方法：取得其余全部的奖杯。

オ-バ-キル 铜杯

取得方法：成功地将敌人Over Kill。



アルティメットストライク 铜杯

取得方法：成功地发动Ultimate Strike。

买い物好き 铜杯

取得方法：购入500个物品。

やりくり上手 铜杯

取得方法：卖掉100个物品。

强化回数100回突破 铜杯

取得方法：进行100次强化。

奖杯说明：强化时无论强化几级都算作一次，要想快速获得此奖杯则可以每次强化一级。

コンバ-ト 铜杯

取得方法：将强化至满级的装备进行转化。

初クエストクリア 铜杯

取得方法：完成一个依赖。

奖杯说明：在冒险者工会可以完成依赖。

足迹 铜杯

取得方法：将自己的记录上传至排行版。

奖杯说明：需要玩家登录PSN，上传任意一项数据即可。

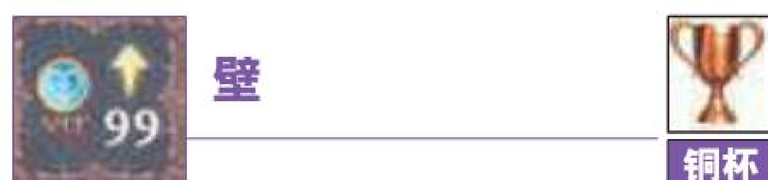
悲しき操り人形 铜杯

取得方法：制作マリオネイト。

奖杯说明：需到第二世代取得禁断の书后，来到ル－ノ炼金所进行炼金，制作第一世代角色的人偶。

力持ち 铜杯

取得方法：任意角色的STR达到99。




壁
铜杯

取得方法: 任意角色的VIT达到99。




俊足
铜杯

取得方法: 任意角色的AGI达到99。




长寿
铜杯

取得方法: 任意角色的DEX达到99。




魔法使い
铜杯

取得方法: 任意角色的INT达到99。




仙人
铜杯

取得方法: 任意角色的MND达到99。




大富豪
铜杯

取得方法: 所持金超过100万。




テクニカルエキスパ-ト
铜杯

取得方法: TP值超过10000。

奖杯说明: 在游戏流程中需要使用大量的TP换取技能书和学习技能，建议后期到最终迷宫后再刷到10000点TP。




古の魔物
铜杯

取得方法: 打倒剧情战斗中的ガ-ヴル。




第1世代クリア
铜杯

取得方法: 完成第一世代。




因缘の魔物
铜杯

取得方法: 打倒剧情战斗中的デボジャラス。




暗の仆
铜杯

取得方法: 打倒第二世代的最终BOSSダナオス。



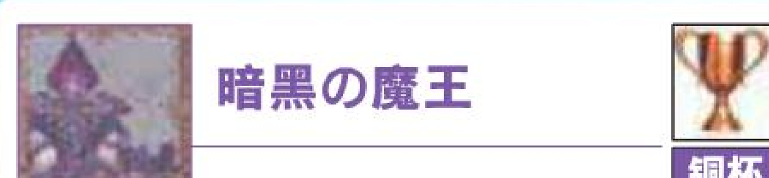

第2世代クリア
铜杯

取得方法: 完成第二世代。



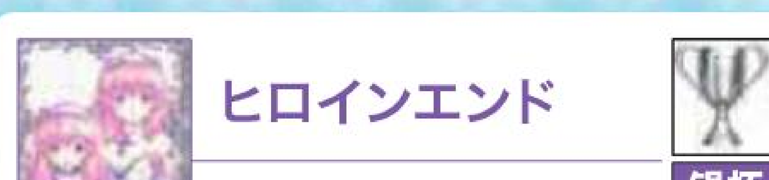

第3世代クリア
铜杯

取得方法: 完成第三世代。




暗黒の魔王
铜杯

取得方法: 第三世代中打倒サマリル。



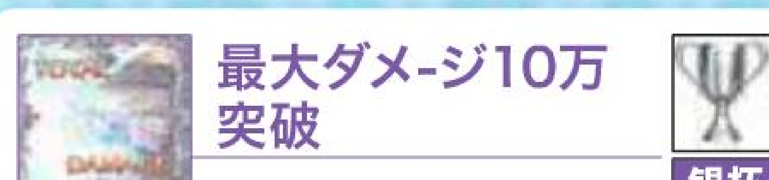

ヒロインエンド
银杯

取得方法: 在有一个女主角的好感度达到最高的情况下完成世代的剧情。




スイ-パ-
银杯

取得方法: 打倒1000个敌人。




最大ダメ-ジ10万突破
银杯

取得方法: 在一次攻击中总计打出超过10万的伤害。




最大HIT数300突破
银杯

取得方法: 最大连击数超过300。

奖杯说明: 建议在进入真结局路线，取得有多hit数的范围攻击型合体必杀技后再挑战。从フレンスベルジュ出来后遇四只杂兵，第一次行动杀死一只杂兵赚取UP和SP，第二次行动便可以在将敌人over break后发动合体必杀技，可以轻松地达成。




Happy Mariage ~Kuroe
银杯

取得方法: 触发クロエ表白的事件。

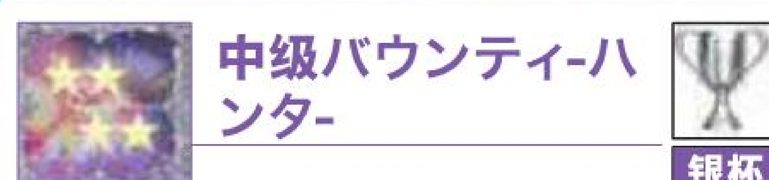
奖杯说明: 触发一系列与クロエ相关的事件即可。




Happy Mariage ~Shinshia
银杯

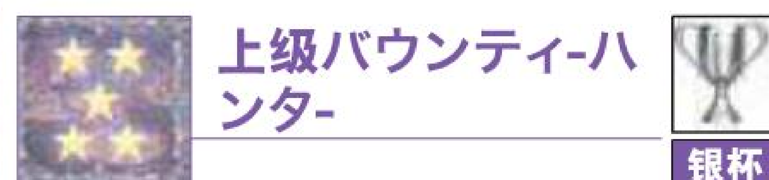
取得方法: 第二世代中拯救ランコ-ト村。

奖杯说明: 首先要在第一世代中完成374号依赖，到第二世代后只要触发一系列与シンシア相关的剧情，在ランコ-ト村遭到袭击的事件后前去援助。



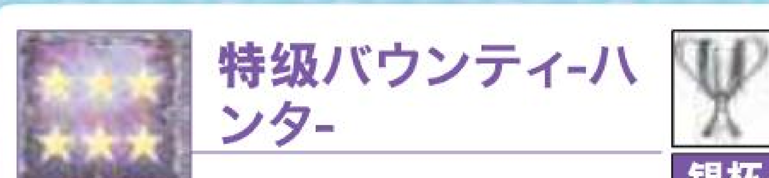

中级バウンティ-ハンタ-
银杯

取得方法: 打倒4个中BOSS。




上级バウンティ-ハンタ-
银杯

取得方法: 打倒8个中BOSS。




特级バウンティ-ハンタ-
银杯

取得方法: 打倒12个中BOSS。

奖杯说明: 在每个世代中都会有4个中BOSS，只要剧情进行到一定程度后便会出现与魔物相关的事件，打倒对应的中BOSS即可。中BOSS相比剧情的BOSS会相对困难一些，去挑战中BOSS之前请做好充分准备。




战斗回数1000回突破
金杯

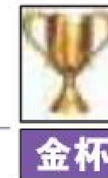
取得方法: 战斗次数超过1000次。

奖杯说明: 在真结局通关后刷完所有的依赖差不多就凑够1000场战斗。若是战斗次数不足则可以找最弱的敌人刷。进行二周目时在继承列表中选上“特殊”一项后便可以继承当前战斗次数。




时の管理者
金杯

取得方法: 打倒メビウス完全体。

暗夜の王
金杯

取得方法: 打倒カオス完全体。

奖杯说明: メビウス完全体和カオス完全体分别是最终BOSS的第二战和第三战，只要真结局通关即可得到。




传说のハンタ-
金杯

取得方法: 完成所有的工会依赖。

奖杯说明: 工会依赖中有部分需要进入真结局才能解锁，需要真结局通关才可以完成所有工会依赖。详细的资料请参照全依赖表格部分。







文 铃 编 九兵卫 美编 NINA

经典的“《波斯王子》系列”三部曲通过高清重制版的方式在PS3上重生，这么做不仅能让许多从未接触过该系列的玩家重新品味鼎盛时期的《波斯王子》，也让老玩家感受体验到了以往的神作变成16:9之后的样子，而且高清重制版还为我们带来了“三白金”。遗憾的是，《波斯王子》三部曲并不是真正意义上的奖杯神作，除了第一部《时之砂》难度适中外，《武者之心》和《王者无双》都有些麻烦，特别是后者，需要花费多少时间不仅要靠实力，而且还需要点运气。本次的攻略在流程中融入了所有隐藏要素的位置，希望能助大家的白金之路一臂之力。

波斯王子合集	Ubisoft		动作
PS3	Prince of Persia Classic Trilogy HD		欧版
	2010年11月19日	1人	39.99欧元
	无对应周边	对应玩家年龄：13岁以上	

第一部《波斯王子 时之砂》


游戏时间：通关时间 8 小时左右，白金至少 10 小时。

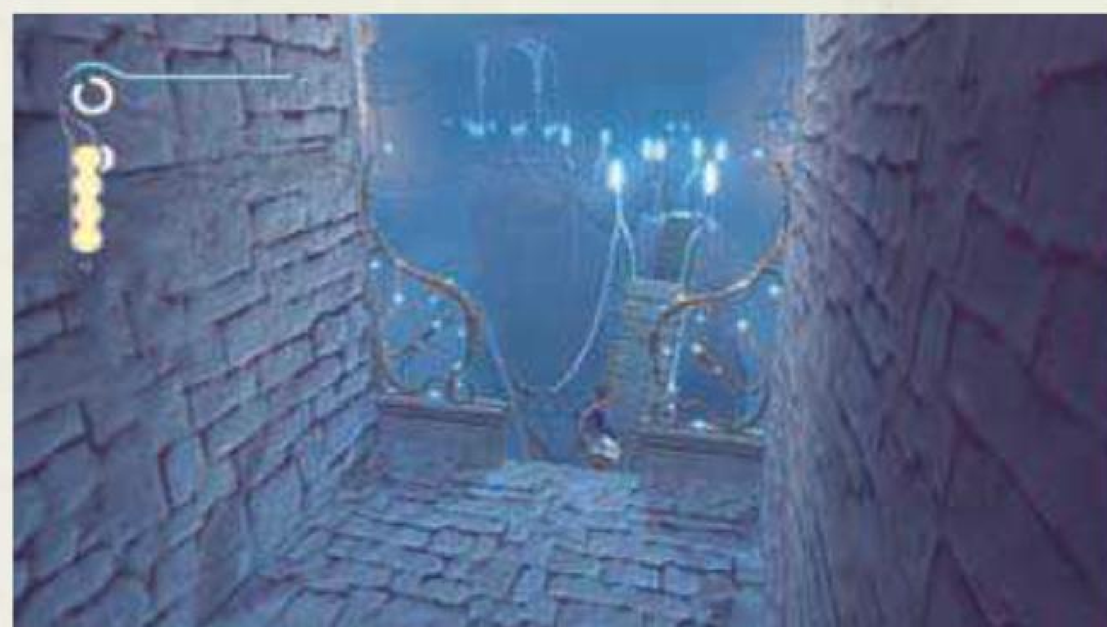
系统解析

界面解说



本作的界面非常简洁，左上方蓝色的槽是王子的生命值；生命值左下方的小圆环为时间槽，而正在使用时光倒流等动作或死亡后会慢慢减少，平时则会恢复；黄色的圆点为使用时光倒流的机会，一个代表一次，按住 L1 发动；圆点的白色半圆弧为使用时之刃将敌人定住的机会，一段半圆弧代表一次。

收集要素



本作的收集要素只有两种。第一种是增加生命值上限的隐藏泉水，共有十处，喝隐藏泉水会自动补满生命值；第二种是补充使用时光倒流的机会（也就是时之刃的能力），每收集八个就会增加时光倒流的使用上限一次，共有四十八个。值得一提的是，游戏中有水的地方就可以按住 R1 喝下去，喝到饱为止，这时最常用的生命值回复方式。

章节划分



严格来说本作的章节概念非常不明确，不过为了大家在观看攻略时能有明显的时间顺序感，并且利于隐藏要素的寻找，因此按照每个存档点第一次出现的时机作为了章节的划分点（序章中的自动存档不算），在攻略中每个一个存档点笔者仅使用了一次。每次存档时玩家还能观看到一段模糊的影像，其所用类似与流程提示，有利于玩家在即将到来的章节中找路，还可以在存档时选择第三项（Repeat Vision）来反复观看。

攀爬跳跃



除了最基本的按键操作外，本作中最重要的攀爬跳跃动作有五个。第一个是贴着墙跑，横向纵向皆可，只要往相应方向推左摇杆并按住 R1 键就行；第二个是蹬墙跳，这个动作可以在墙上跑一段时候在执行，操作为在适当时机按 × 键，三角跳也属于蹬墙跳中的一种，在两个距离较近的平面之间完成交叉跳跃来实现到达高处或逐步降落到底层的目的；第三个是反向跳，需要往相应方向推左摇杆并按下 × 键，一般用于跳到正对面；第四个是摆荡，利用横杆或绳索完成飞跃，按住 R1 键开始摆荡后按 × 键跳出去，有时需要配合蹬墙跳技巧；第五个是悬挂，也就是在悬崖边缘按〇键，进入悬挂状态，再次按〇键王子会松手抓住下层的物体。游戏中的所有悬崖峭壁、艰难险阻，运用以上技巧就能通过。

战斗动作

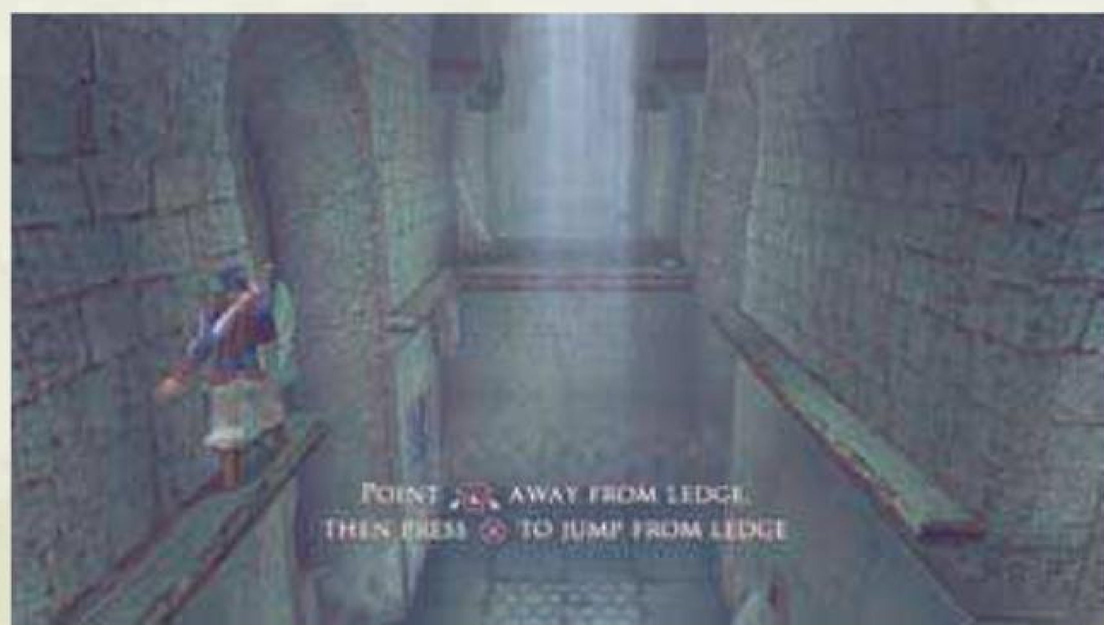


本作的杂兵战很干脆，兵种虽多，但打起来没有什么区别，总之就是将敌人打倒后再用时之刃的攻击将其终结掉（按△键），他们对于王子的几种攻击动作往往只能免疫其中一种，因此只要几招换着用就行了。比较实用的招式有：对着敌人连按两下 × 键，踩到敌人身上并用□键打倒；拔刀状态下对着墙壁按 × 键一下，再迅速按□键进行突刺；拔刀状态下对着墙壁按 × 键两下，高高跳起后再按□键将敌人打倒。如果未将敌人打倒直接按△键，会消耗一个半圆弧将敌人定住，此时补上普通攻击就能将敌人终结。每用时之刃终结一个敌人，时间槽就会暂时清空，时光倒流机会随即补充一次，同时半圆弧也会慢慢累积。王子还有必杀技，发动后连按□键就能将全部敌人一击必杀，不过发动条件是时间槽、半圆弧全满。另外，被敌人打倒一般的反应都是迅速按 × 键起身，但适当时候要先按 R1 倒地防御再起来，避免被连死。

打不破的墙 PS2 版的《时之砂》有一堵神秘的墙壁，它看上去是好的但实际上可以砍掉，砍掉后能够解锁经过重新制作的早期《波斯王子》，不过本作中这个墙怎么也打不破了。

全隐藏要素攻略

序章
你释放了时之砂的力量



开始游戏后走进窗帘，道路平坦开阔，熟练操作后就要进入状态了。在进入时之刃所在的房间前，跳跃的部分都很简单，战斗相对较多，不过适当使用防御，用跳斩可以将所有敌人秒掉。

看到时之刃的特写后，沿着右边墙壁来到时之刃面前，不过暂时还不能拿，需要借助另一侧的墙壁进入门内（可以按下 L2 查看位置），接下来会遇到机关，带刺的木桩比较好对付，在水池中央区域利用左边的墙壁走过去并跳到对面。

悬崖处的砖块会掉落，只要稍微观察就能发现通路，在柱子之间跳跃时要得调整好方向，从雕像的面前爬上去，使用三角跳来到上层。拿到时之刃就从旁边的门脱出，看清楚路线一气呵成，偶尔被带刺的木桩碰一下关系不大，若在意的话可以使用时之刃让时光倒流。敌人遭到了大幅强化，将他们打倒后还需要使用时之刃彻底将其消灭，这里会登场几批敌人，全部干掉后会发生剧情，随后在金色的流沙处存档。



第一章
我见过她吗？

追着法拉跑，下楼在房间的角落能发现【沙堆 01】，按△键能补充时之刃的时间槽，找到柱子，抓住铁杆按 R1 摆荡，在合适时机按下 × 键就能飞向前方，刚出房间门就爬上右边的岩石，找到【沙堆 02】。来到下层有敌人行走的房间，贴着墙跑到铁杆上抓好，然后按○键松手一层层落到地面，全灭杂兵后按 R2 换到第一人称视角，把特写动画中墙壁上的洞口找到，在洞口下方用蹬墙跳跳到铁杆上，接着用左摇杆转向，让王子面朝墙壁，借着墙的帮助在反跳到上一根铁杆上，按键的节奏要把握好，也就是王子的脚刚好碰到墙壁时就按 × 键，否则王子会掉落到地上。





第二章
秘密通道

进洞先存档，打烂挡路的凳子进门，右转能找到【沙堆 03】。来到上层会发现左边有一个洞穴，这个洞穴直接通往【第一处隐藏泉水】，到达并喝下泉水后，王子会回到洞口处，同时生命值上限增加，洞穴也会消失。落到下层后往前走会看到一个洞，先别下去，对面就是【沙堆 04】。与法拉对话完毕，一顿乱砍解决虫子，往前继续走会看到左右两个门，从左边门进去走到头找到【沙堆 05】。阳台处的地板会塌陷，从墙上跑过去即可，之后利用柱子一直往前走，在倒数第二根柱子处跳向墙壁抓住裂缝，这一块区域用的都是类似的技巧，下去后会遭遇虫子，【沙堆 06】就在那里，经过铁杆的摆荡后就能找到【沙堆 07】。到达四周都没有通路的孤独小平台，需要先悬挂在平台边，再通过裂缝来到下层。在底层全灭杂兵，捡到角落的【沙堆 08】后赶紧去存档。






【第一处隐藏泉水】

第三章
宫殿防御系统

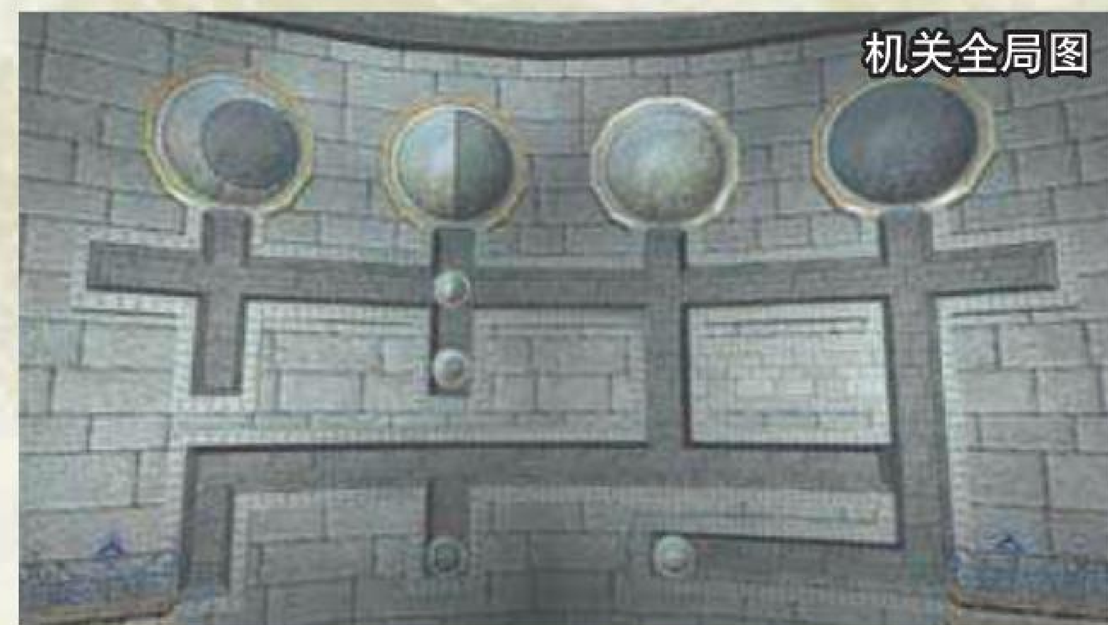
在存档点附近有两个柜子，将它们左右的障碍物打掉，再拖动柜子，其中一个柜子的背后就是通路，路上捡到【沙堆 09】。利用墙壁走到第二个需要机关开启的大门前，把箱子拖过来压住。解谜的规则要求是将四根发光的柱子通过移动平台插到最上层的四个机关中（柱子上有图案），仔细观察就能发现机关的插口面是有图案的，而平台四周的地面上也有图案，这四组图案必须一一对应上才能完成解密，平台中央的两个操作台一个负责调整高低，一个负责方向的旋转。现将平台转到最底层，会发现一个缩小版的机关全局图（如下图所示图案从左往右依次为月芽、半月、满月、无月），下方的四个小凹槽代表了四根光柱所在的位置，具体步骤操作如下。

1. 将平台转到最底层，将平台满月方向与满月柱子对好，踩下满月机关拿起柱子。

2. 向右横向旋转平台一次，接着将平台往上转动一层，向左转到头再往下转一层，并将无月光柱拿起来。

3. 将平台向上移动一层，接着向右横向旋转到头，再向上移动两层，把半月的光柱拿起来。

4. 将平台向右移一层，同时向下移动到底，把最后一根月芽光柱搞定。


机关全局图



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

补救的办法 墙是打不破了，但是游戏可以直接用秘技调出来。在标题画面选择开始新游戏，王子站在阳台上时在按住 L3 的情况下，连贯地输入：×、□、△、○、△、×、□、○。成功后会进入读盘画面，然后就可以玩了。

5. 将平台往上移动一层，再向左旋转一格，最后只需将平台旋转到最高层即可完工。

从出现的桥上走过，爬上左手边的木梯，在白色的标记处原地跳一下，启动机关，再下楼全灭敌人，存档点就会出现。

第四章 充满陷阱的庭院

地上的尖刺陷阱需要轻推摇杆慢慢走过，否则会触发陷阱的启动。拉出开关后要尽快进门，第一处齿轮附近应该走在上方，第二处则需要悬挂在下方通过，第三处上下方都有齿轮，得先走到中央位置再立刻跳到对面继续往前走，等齿轮移动到另一边再跳回去，并走到大门附近，松手跳下来，再进门，全灭杂兵后就能在角落里找到存档点。



第五章 父王之死

用第一人称视角找到位于墙壁中央的机关，在其左边的角落能找到【沙堆 10】，跑到机关上踩一下，然后迅速利用庭院中央升起的平台爬上断掉的柱子上，进而跳进建筑物。旋转刀的特点是转动快，不过好在刀背处的判定非常宽松，通过旋转刀最方便快捷的方法就是迎着刀砍过来的方向来一个翻滚。旋转刀与带刺木柱的组合其实只要按照旋转刀的节奏来就行，木柱不是问题，。

木梯下方有小孔，因此不要走上去，应该登上左边的石头，利用墙壁跑到木梯对面再跳过去，然后再爬到木梯的另一侧上楼。从缺口跳到另一侧平台，会发现右边有个洞口，下方还有尖刺陷阱的小孔和【沙堆 11】，此洞口通往【第二处隐藏泉水】。随后的跳跃还比较顺畅，贴着墙跑过第一个尖刺齿轮，抓住上方的墙檐，切换视角找到铁杆，抓住后反荡回上方的平台，算好时间差后通过两处齿轮，喝完水利用同样原理去踩另一侧的机关开门，这次时间很紧，看好时机直接从机关上起跑才来得及。进门后都是之前庭院那一套，不过简单了不少，先拉出开关，接着一踩下白色机关立刻按 × 键跳到对面，迅速往上走，如果第一遍没能赶上就把路记熟，第二遍一定能过。






【第二处隐藏泉水】

BOSS 战

在清理完杂兵前，不要试图去跟 BOSS 对抗，因为他的防御几率相当高，而且敌人总是要么不出招，要么就一起把王子连死。首先不要离法拉太远，否则她会被打死，紫色的杂兵会防御王子的大部分招式，最好的应对方法是利用墙壁反弹跳出刀，一次能打倒一个，法拉的弓箭攻击力也不低，要是发现敌人被她打倒就赶紧上去补最后一下。BOSS 落单后非常容易，不停踩着他砍就行了，将其击败会自动进入剧情并存档。

第六章 我会找到进入的方法

落地会遭遇杂兵战，敌人很菜，搞定后先走上右边台阶，在右手角落里找到【沙堆 12】，然后存档走人。



第七章 登上高塔

想打开大门需要顺着墙走，虽然道路会塌陷，但掉到下层只会扣点血，千万不要按 × 键跳下去了，无路可走时切换视角往回看，在下层转动开关打开大门，下去后别忙着进门，在另一侧的悬崖边拿到【沙堆 13】，再进门全灭杂兵，之后便可存档。



第八章 仓库

通过石块爬上墙壁，切换爬到墙檐上方后反身抓住铁杆，接着一个个地往前跳，在本行的最后一个铁杆处踩墙往回跳，然后只要顺着往前跳就能来到顶端，这时立刻转身可以看到一个门，那里通往【第三处隐藏泉水】。

上木梯后的尖刺节奏很好把握，一口气沿着墙跑上一圈就能顺便踩开机关进门，接着只要把法拉放进来，她就会帮王子打开前方的门。

随后遇到的解谜锻炼的并不是脑筋，而是操作，因为这里只需要按部就班地与法拉完成拉机关的动作就行了，但路上会有夹子干扰，不过夹子的长度有限，因此跳跃时只要稍微靠外侧些并适当往外移动一点就行了。

落地后先全灭杂兵，存档点出现，然后去箱子堆上方捡到【沙堆 14】。面对大门方向站好，这里有两个机关需要用木箱压住（可以推的木箱外观明显不同），第一个木箱在左手边的角落里，





自言自语 王子经常自言自语，有时候他自己都受不了了，还会怒吼着让自己闭嘴。

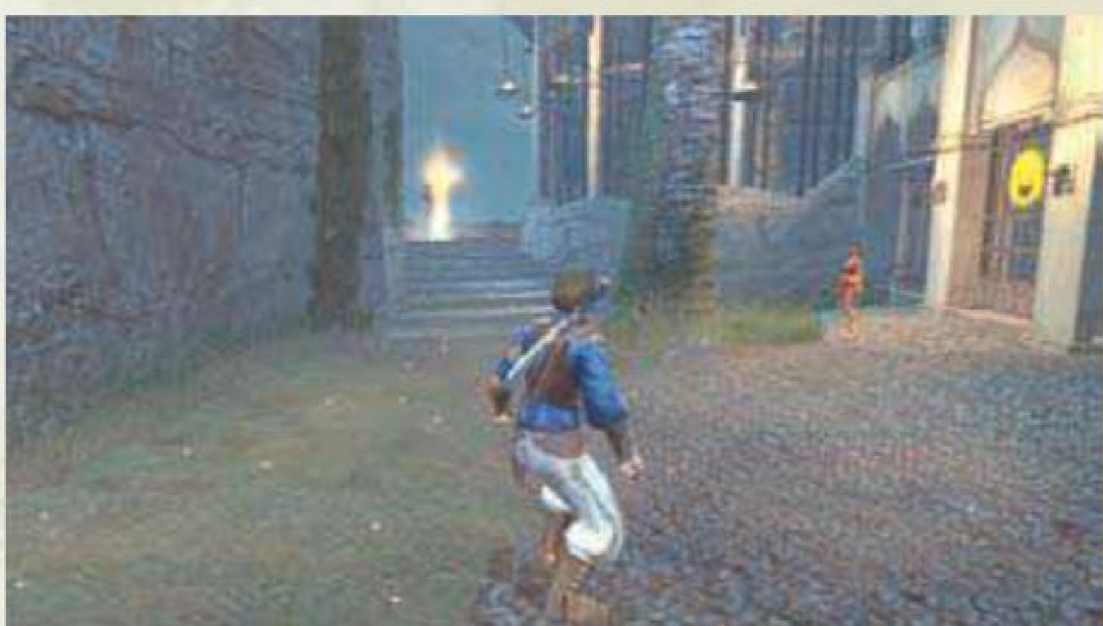
信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

第二个则在木箱堆的上面，将它们都拖到相应位置再上去踩机关，前方的大门就会打开，门口还有水可以喝。


【第三处隐藏泉水】

第九章
苏丹的动物园

前进一小段来到动物园门口，右边的角落是【沙堆 15】，系统还给了个大特写，全灭杂兵后就又能存档了。



第十章
鸟笼顶端

从上一章存档点附近的树爬上去，借助树枝的帮助跳进园内。等法拉进来后，老鹰会展开袭击，对付其只需防御后补刀即可，接着推开附近屋内的箱子，让法拉爬进去把大门打开（爬得真快！），接下来一路爬到顶端的破洞处并出去就行，以门口附近的白色铁杆为起点，踏上木板就找木梯，只要多切换下视角，很快就能发现道路，这里用到的都是之前的技巧。





从破洞出来跳上对面平台，再借助树枝跳到对面，推动顶部机关打开大门，然后跳到有存档点的地方存档。

第十一章
悬崖与瀑布



从存档点出下来（稍微转动下视角找路），笔直前走，拉动机关帮法拉上来，然后再进门，全灭虫子后切换视角找到一个拉杆，爬上附近的岩石通过墙壁反跳上去拉住，接着会打开一扇门，进门先捡了【沙堆 16】，再把箱子拉开，法拉会继续钻洞，王子则下楼进门，打坏木桶把机关拉开，之后又要在门关上前通过机关，这里的旋转刀很好通过，只要迎着刀刃来个翻滚就行，至于方向就选择没有尖刺陷阱的那一边，只是要注意两侧的墙壁如果有突起就不能随意贴墙跑，只能跳过去或选择另一边，另外播放动画时时间也会流逝，因此走之前最好把机关再往外拉一下，一出门就能看到存档点了。



第十二章
浴室

必须跳回法拉身边，因为前方的大门还没有打开，必须利用刚才进来的大门旁的树爬到上层，沿途会有不少老鹰骚扰，杀完再继续走比较稳妥，贴着墙跑的时候能看到【沙堆 17】，从树上滑下去捡。在瀑布处喝完水就悬挂在悬崖边，然后走过去推动对面的机关，接着沿着墙横向跑一段，





在绿色的地方起跳抓住树干，利用它们就能回到大门处。

进门后一路杀死所有虫子，在消灭浴室里的全部杂兵后，存档点会再度出现，需要提醒各位的是，即使是浴室的洗澡水，王子依然可以照喝不误……

第十三章
有东西在发光

锁住的大门旁有个花瓶雕塑，将它移动在开关上压住，法拉会从墙缝进去，王子则需要走正常路线，在门口虚晃一下会有带刺的木头打过来，然后等它往回摆的时候赶紧迎上去来个翻滚，慢慢落到下层后直接跳过尖刺地板，利用三角跳一直跳到顶，随后的杂兵战有些长，全灭他们就能存档了。

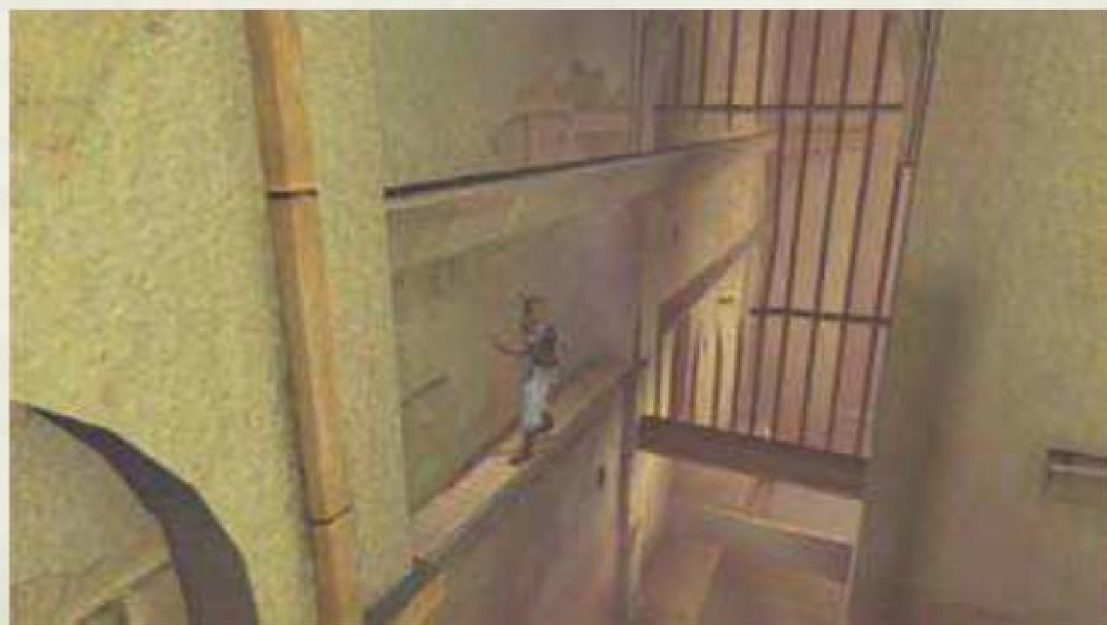


第十四章
浴室上层

前方的墙壁上有两个明显的开关，先把左边的石像推过去抵住一个，再蹬墙跑上去踩右边一个，如果脚打滑就在开关的干燥地带等等。门打开后立刻进去，捡到【沙堆 18】后，将里面的机关推动，之后水会被放掉，出门后直接往右前方走到头，沿着墙往上跑一段距离就抓住墙檐，然后就要在铁杆与石柱间进行过渡，拉下前方角落的机关后，场景内的闸门就打开了一半，还需要采用相同技巧把对面墙壁上的机关也拉了。直



对不起 游戏中王子的攻击是能够打到法拉的，法拉也会掉血。如果不小心打到两下，她就会吼叫："你干什么？！"但如果你再砍一下，她就会拿起弓箭打你一下，然后用不削的语气说："对不起！"



接来到打开的闸门前，把水池里的正方形石块推进闸门里。

原路返回到上一章的房间，这时能发现被自己推过来的石块，将石块拉到平台的缺口推下去，再将其推到木梯的下方，上方就有【沙堆 19】。登上缺口后利用悬挂的方法来到下层，如果下方出现敌人则不要去理会，爬上木板后从缺口处出去，跳上对面的木杆，再往前方的墙壁上跳，顺着墙檐、缺口、木杆、一直往前走，踩下机关后进去门内，全灭杂兵后存档。

第十五章 真相的揭晓





往前走能看到一个衣柜，将它拉到靠近铁杆的位置（不要太近），利用其跳上横杆，在跳到对面的石柱上，在依次从石柱跳往对面的平台。落地后捡到【沙堆 20】，并能在墙壁上找到一扇破烂的门，先走右边的平台把新刀拿上，然后回来用刀将门砍碎并进入，途中在右边能看到一堵有裂缝的墙，同样用刀砍碎，这就是通往【第四处隐藏泉水】的通道。

回到大厅后把发光的墙壁打烂，带着法拉继续往前走，特写出现时可以顺便看下地形。把前方的石块拖出来靠在中央的墙边，利用其跳上铁杆，法拉会自己钻洞走。跳到中央平台后先往左边的平台跳，再利用悬挂技巧来到左侧最底层，接着再用三角跳来到右边。来到与法拉对话的平台，吸收【沙堆 21】后调整视角，然后在站脚的平台右侧下方能发现墙檐，利用悬挂和跳跃就能回到法拉身边。

推机关时只需要推一下左摇杆，等王子动作完毕就立刻进门，否则会错过时机（PS2 版那道原本存在的隐藏门就在这里），全灭虫子后拉开石块，等法拉把机关踩下会出现数个平台，然后才能放心地走过去。爬上楼梯，不远处会遭遇杂兵战，全灭敌人后存档点出现。


【第四处隐藏泉水】

第十六章 士兵的食堂

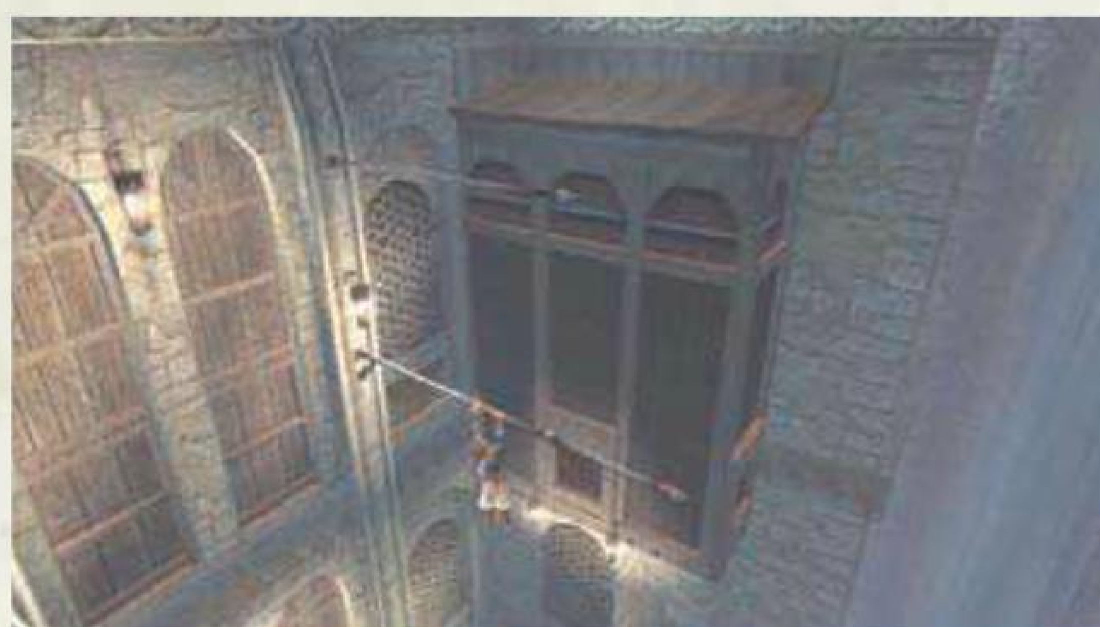
右手边的门被黄色的砖块堵住了，将其打坏能够继续往前走，踩机关进门就全灭杂兵，然后去存档点。

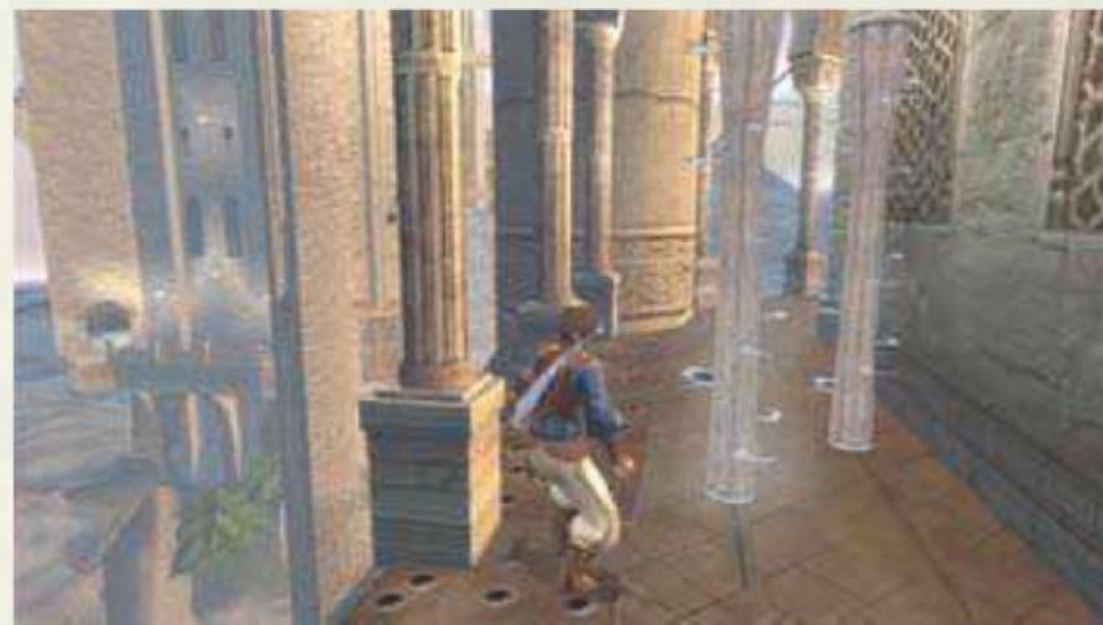


第十七章 吊桥

爬上下方几个石块的最高点，横向在墙上跑一段并抓住铁杆，到达存档点上方附近时往右走能看到【沙堆 22】，接着只要结合摆荡与攀爬即可顺利来到上层打开大门。出门直接左转（以王子背对进来的门口为准），摆荡到最后记得蹬墙跳到上一根铁杆，然后转向，抓到走廊边缘后带刺的木柱会启动，很好躲过，从地面的小孔上走过去时记得速度要慢，最后一处被两个尖刺陷阱夹在中间的地方比较难，这里推荐一个简单的过法，那就是慢慢靠近中央移动的木柱，走到尖刺的最边缘，等木柱一过去就慢慢离开小孔区域，接着再立刻跳向石柱并抓住（走靠走廊外侧的一面），然后连拉两个机关让法拉上来。

两人一同前往另一侧那扇没有关严实的门，法拉会爬进去开门，里面有【沙堆 23】，王子利用墙的帮助拉下机关，木桥会放下来。原路返回，中途会有视角提示，从指示地点下去，过桥，全灭杂兵后存档点出现。





第十八章 断桥



推动机关打开门，沿着楼梯往上走，法拉会在一个地方站住不动，在那里回头看会发现一个铁杆，顺着墙跑过去将其抓住，再转向往前跳，之后再次转向，一直跳上平台，拉下机关，平台会转到一半停住，此时应放手下来，再跳上去，没反应，再松手（必须这样），然后法拉会把另一侧的机关拉一下，王子再跳上机关，接着就能看法拉身手了得的攀爬功夫了，等法拉再度拉下开关，王子就从附近的石块爬到最上层，反身跳上移动平台，再跳出洞口。

顺着建筑物外侧走，进门，拉下开关后走上平台，法拉会拉机关让王子过去，接着需要先跳到对面抓住墙檐，再回头跳向木梯。爬到上层后在走廊尽头找到最后一个机关拉下，法拉就会上来，等法拉把大门打开后，出门过桥，杀死所有老鹰后，先绕过存档点走到左边，吸收【沙堆 24】，再存档。



第十九章 我们浴室见

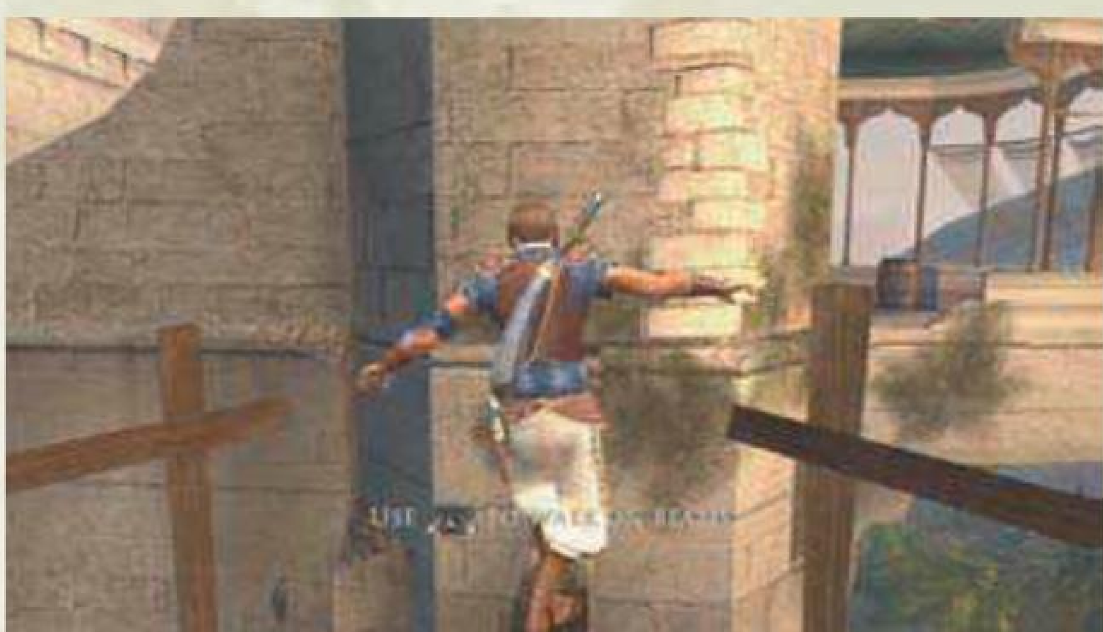
先悬挂在悬崖边（桥断掉的这边），接着调整视角跳到远处的柱子上，跳上矮柱后抓住墙檐，

法拉的疑惑 与法拉一起行动时，只要王子使用完时光倒流，法拉就会自言自语道：“奇怪，我有一种曾经经历过这个场景的感觉……”

继续往前爬，然后利用三角跳往下跳到底，地面开始抖动后迅速往前跑，在尽头处蹬墙反跳抓住铁杆，整个动作必须一气呵成。

看到法拉后从另一端悬挂着往下走，攀爬一段后可轻松到达对面，吸收【沙堆 25】，接着利用另一根柱子再跳回到法拉那边，爬到有断柱子的那边后利用悬挂从下端通过，接着需要用左摇杆控制王子过桥。喝完水进门，顺着墙壁跑一段再反跳抓住旗杆，在一连串的跳跃后存档。





第二十章
瀑布

往下走几层，然后要在墙壁顶端行走，注意控制平衡，成功走到对面后就右转往中间跳，这时老鹰会过来骚扰，强烈建议将它们全部干掉再继续走，否则后面会相当碍事，正确的打法是看准鹰飞过来的瞬间按○键悬挂，再迅速跳上来砍之，被老鹰打第一下只会抓住墙边，这时应立刻跳上来补刀。接着往前走一点就能到达机关处了（每次跳跃前先切换视角看清楚再行动），如果不慎掉下来建议直接让时光倒流，要是不想地话就只能找回到初始位置下方用三角跳重新跳上去。

拉下机关后从木梯下来，先去捡底层的【沙堆 26】，再去拉底层的机关，之后会有虫子出现，全部消灭后去拉白色的机关，然后就要在时限内重复之前的路线从木梯爬上去并返回存档点下方的位置，利用升起的木栏杆跑到对面的平台，这途中的路线会稍微有点变化，细心观察就很容易看出，成功后吸收【沙堆 27】。





进入屋内拉下机关，然后并不能直接往前走，而是从进屋的门口出去，在走廊的另一头找到一处对面能够悬挂的木杆，再跳下地面（总之就是需要安全地回到底层），重新把之前的白色机关拉出来，然后赶紧从大门进去，再爬上木梯，然后打掉小屋内的木桶后方有裂缝的墙壁，这里通往【第五处隐藏泉水】，接着踩下机关后立刻进门。

进洞后打烂挡路的墙，到达对面平台后把木桶等物品打坏，利用悬挂的方式慢慢来到下层，全灭甲虫后吸收【沙堆 28】，爬上对面的平台，从瀑布的正上方走过去，接着同样是采取悬挂措施往下走，然后跳到远处的平台，这时走在木头上会被蝙蝠袭击，建议一口气走到对面平台再将它们杀死，再顺着墙壁跑一段来到下层，继续悬挂，蝙蝠及时弄死，存档点就在眼前了。



第二十一章
布满阶梯的洞穴

砸开挡路的墙，随后的木板都会在王子走上去不久后垮掉，因此动作要迅速，接下来一直到存档点前，除了墙檐之外所有的东西都会垮掉（木板、钟乳石），因此要眼疾手快。





第二十二章
地下蓄水池





刚开始还是上一章那样的跳跃，在吊桥前吸收【沙堆 29】。走过吊桥后要先杀死蝙蝠，接着顺着墙跑到木梯上（不要跳），爬到木梯顶端后慢慢往下走，可行的路线非常多，反正到达最底层的洞穴处就可以了。

进洞打坏挡路的墙，一路走到前方的房间，从左手边那个高于水平面的石堆爬上墙壁，跳到对面的绳子上抓住，R1 键还是摆荡，但这次左摇杆可控制的方向就多了，利用绳索到达存档点储存。

第二十三章
逃出井底





背对存档点，从爬上左边的墙檐，在木杆的正上方落下，跳到对面。在这里需要明白一个原则，所有的门只能通过绳索才能到达，而绳索必须从第三层跳过去才能抓住。蝙蝠的干扰依旧

撕出来的　《时之砂》封面上王子的形象相当帅气，不过估计看到封面的时候大家都没想到，封面上那套衣服竟然是王子通过拼命撕自己的第一套衣服得来的。


【第六处隐藏泉水】

讨厌，从一根断掉的柱子处来到第三层，跳上左边的绳索并进而跳到正对面（有铁栏杆的墙壁），往左走抓住另一个绳索，荡到远处的一个绳索上（要在绳索最下方开始摆荡），然后利用这跟绳索进入房间。

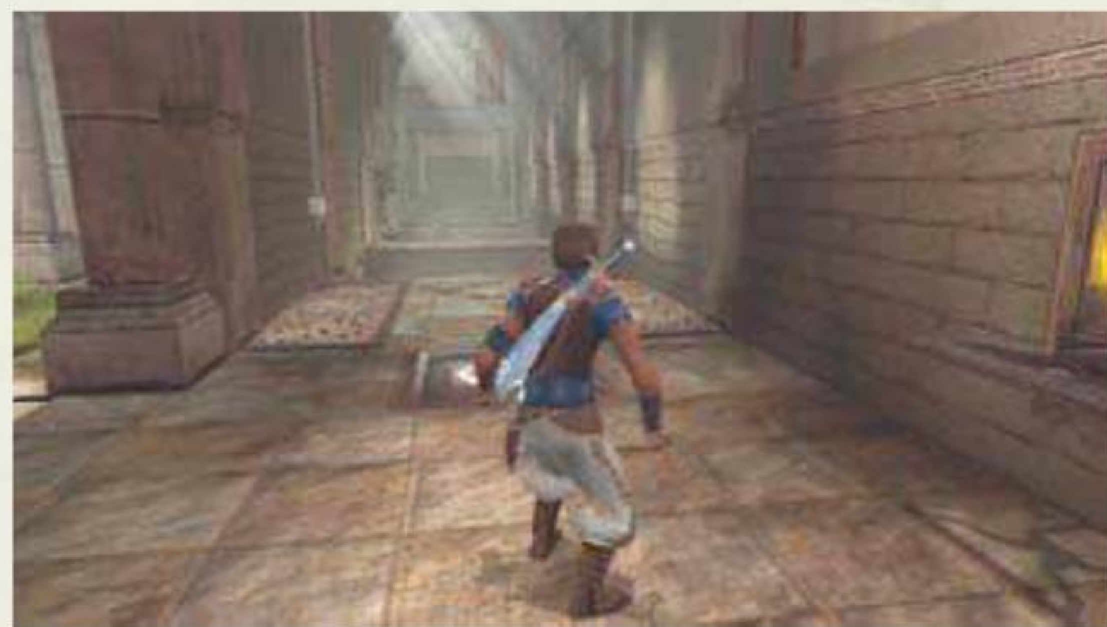
进入房间跳到对面，吸收【沙堆 30】，避开夹子从右侧墙壁爬到上层，拉下开关后会放出蝙蝠，干掉后通过旋转刀陷阱，需要算好时间差，实在不行可以尝试闭着眼睛连按〇键，把木箱推下去后推到有【沙堆 31】的平台下方，登上去后吸收，再爬上右边的墙檐，一路来到第三层的中央就跳上右边的绳索，之后采取同样的方法一直摆荡到有阳光的绳索下方，跳进对面的房间，先直接跳到对面吸收【沙堆 32】，然后回到进来的门口，迎着夹子往墙上跑一段，然后反身抓住铁杆，移动到横向的铁杆上后抓住正上方的铁杆，最后荡到里侧，用刀毁掉墙壁，到达【第六处隐藏泉水】。原路返回绳索上，爬到顶部，全灭杂兵后存档点出现，先把大门对面的【沙堆 33】吸收了再存档。

第二十四章
苏丹的后宫

进门后喝够水，跳上绳索别忙着动，看清楚三个关键位置，第一个是正前方的机关，第二个是左侧的黄色机关，第三个是右边的门，接下来要按照这样的路线行事：绳索→白色机关→绳索→黄色机关→绳索→大门，起初还必须算好绳索的站位，不过踩到黄色机关后不用重新调整方向了，直接跳向大门即可。

进入庭院后先吸收右边角落的【沙堆 34】，

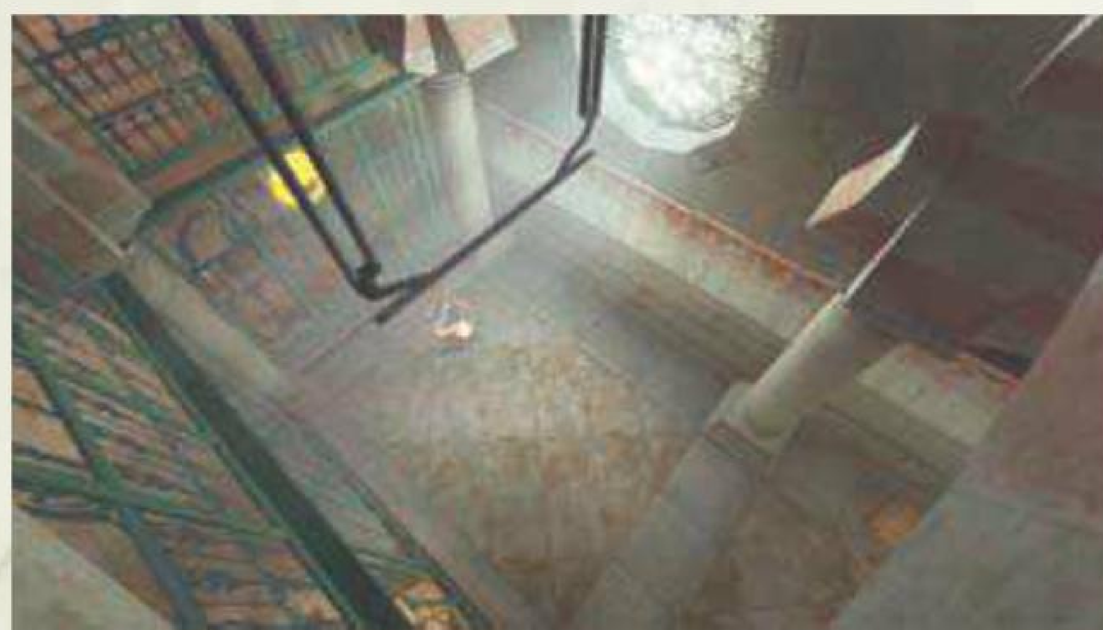




拉出黄色的机关，然后再踩白色的机关，接着一口气跑过去，一开始可以直接跳，然后避开右边的尖刺齿轮（落地时注意小孔），再翻滚躲过旋转刀就行，之后遭遇杂兵战，全灭它们存档点出现。

第二十五章
汇合

走进门帘的后方，砍掉两堵墙后从铁门跑上去拉住开关，然后去角落里吸收【沙堆 35】。原路返回到存档点，从另一处门帘走进去，顺着墙跑一段，在右边角落吸收【沙堆 36】。打碎墙壁，找到法拉后会遇到杂兵战，然后就能存档。



第二十六章
你刚才叫我什么？

将场景内惟一的雕像推开，法拉会搞定剩下的事情，推动机关后和法拉汇合，将镜子的机关推到底，进门全灭杂兵后存档。





第二十七章
知识之间

在大厅一楼把能打烂的石墙都打掉，然后找到光线直射到的镜子，将其拖开让法拉进去。王子的目标是将光线反射到进门处不远的白色圆盘上，由于镜子的角度不能改变，因此解谜难度很小，将镜子们一一拉上正轨即可，只是注意只有





镜面发白时才表示是对正了，否则是不能反射光线的。

启动成功后登上圆盘所在的平台，一路往左跳来到墙边，沿着墙往左跑，再利用铁杆就能来到二楼。法拉拉下机关后要用二楼的镜子解同样的光线谜题，先踩上左前方柱子上的白色机关，利用书架突出的部分进行三角跳，然后迅速从墙壁右侧跑过去，在小平台休息一下，再度起跑并跳上木梯，在右边角落吸收【沙堆 37】。

迎着夹子往上跑一段反跳上木杆，这么明亮的场景居然有蝙蝠，速度解决。利用悬挂来到平台上，算好时间差从两组尖刺齿轮处跑过去，打烂墙壁就能到达【第七处隐藏泉水】。出来后返回上一个平台，走向中央的镜子，将其顺时针对动 90 度，也就是向“前”推一格。

顺着光线走的话前方的木杆对碎掉，转而走右边的木杆，从左边突出的部分跳到对面，绕过挡路的柱子，利用之前的技巧来到上层铁杆，继续走红色木杆，把下面的两个镜子调好二楼就有光源了，接着从这个平台靠墙的一边跑过去，抓住对面的墙檐，然后慢慢往下走就能回到二楼，将镜子调好后移动平台出现，利用其返回法拉身边，拉下机关后来到走廊断掉的这一边，在最里侧悬挂，然后松手会正好落在【沙堆 38】上。

回到法拉身边，调整视角能发现一根残缺的石柱，利用它抓住绳子，再荡到另一根绳子上，从而抓住墙檐，往右走爬上木梯，一口气打坏三堵墙，拉下机关后从出现的平台上通过，将原先的第一面镜子弄走并把第二面拉过来，最后在返回墙壁的夹层里把里面的那面镜子拖出来对上。

大门打开后，走到最墙壁夹层的最里面，调整视角找到上方洞口，从这里就能下去拿刀了，接着拉出机关，迅速从打开的大门处离开，杂兵战后存档。


【第七处隐藏泉水】

第二十八章 天文台



法拉已经从墙缝里爬不见了，此时走上平台法拉会把王子弄上去，先到左边角落吸收【沙堆39】从右边的旗杆和吊灯来到上层，将机关以逆时针方向推90度，利用木杆跳到对面，将这个机关逆时针推90度，再跳上木杆回到中央的白柱子上，往有白色机关的那一侧跳，拉下机关后所有的吊灯顺序会变为最佳状态，跳上白色机关踩一下就立刻从左手边出现的平台跑过去，随后利用木杆回到中央的白柱子，往有金色标记的平台上跳，拉下机关后大门会打开。

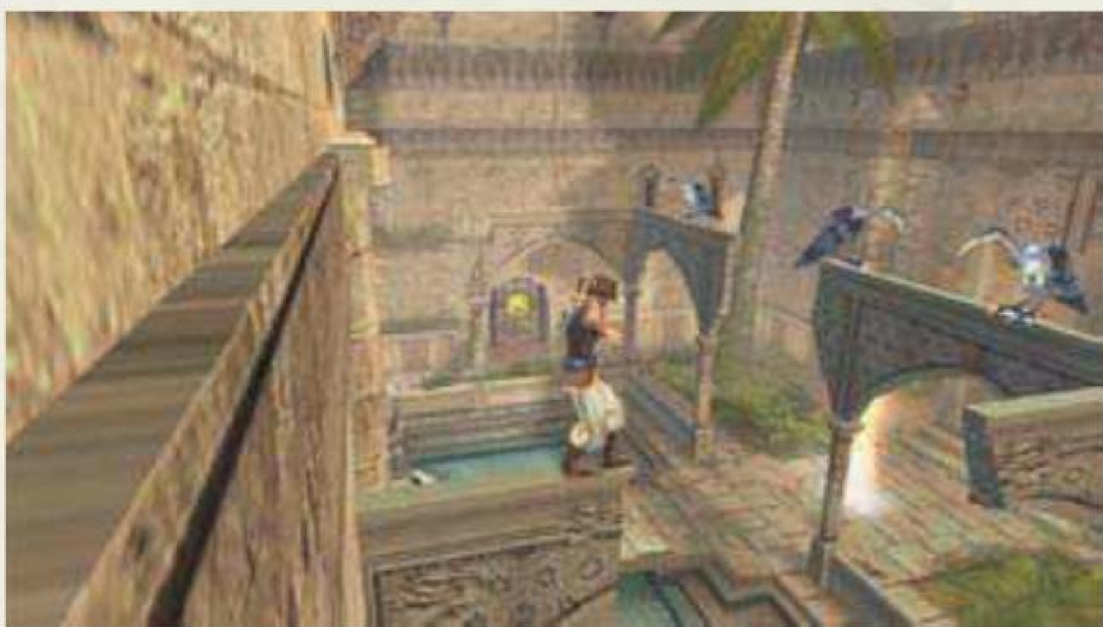
顺着粗大的绳子往下滑，与法拉汇合后她又去钻洞开门，王子的路则有些坎坷，不过路线却相当的直观，适时地翻滚会轻松不少。出来后全灭杂兵，存档点出现。



第二十九章 书房后院

爬上木梯，从墙壁上突出的部分跳到中央，与老鹰做斗争，跳上绳索荡到左边的木杆，再跳上二楼的平台，从对面的缺口顺着墙跑到木杆上，再跳上旗杆，趁老鹰还没回头冲上去砍死它们，接着利用绳索来到对面，顺着右边的墙跑，通过悬挂落到下层，再推动机关，等法拉进门后，王子面前的尖刺机关是不能直接跳的，需要从走廊外侧悬挂通过，再进门。

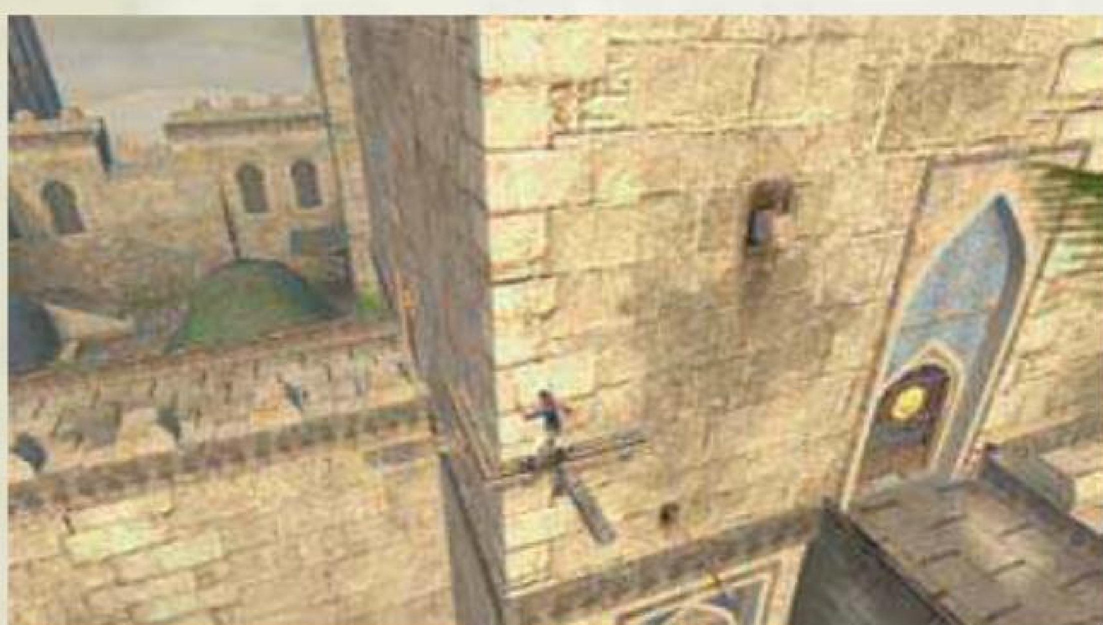
先通过旋转刀陷阱，再全灭地上的虫子，吸





收右边角落的【沙堆40】。与法拉汇合后继续前行，尖刺陷阱处的虫子可以无视，出门全灭杂兵后，从断层处爬下去，两边的道路尽头分别是【沙堆41】与【沙堆42】，收完再存档。

第三十章 城墙之上



法拉爬进门，王子从左边慢慢走过去，刚与法拉汇合就坠落下去了……

走下木梯，然后顺着墙一边跑一边踩白色机关，动作要流畅无停顿。跑完两轮后，依然是踩机关，但这次跑到机关处要起跳了，使用同样的技巧一直来到底层，全灭杂兵后先把场景内的【沙堆43】收了再存档即可。



第三十一章 脱狱

在可以喝水的池子旁边能看到一个机关，将其附近的障碍物清理干净，把场景内惟一的铁笼拖过来压住，进门后往前走，翻滚躲过刀的干扰





踩下墙上的机关，进门后立刻右转把破墙打烂，【第八处隐藏泉水】就在这里。

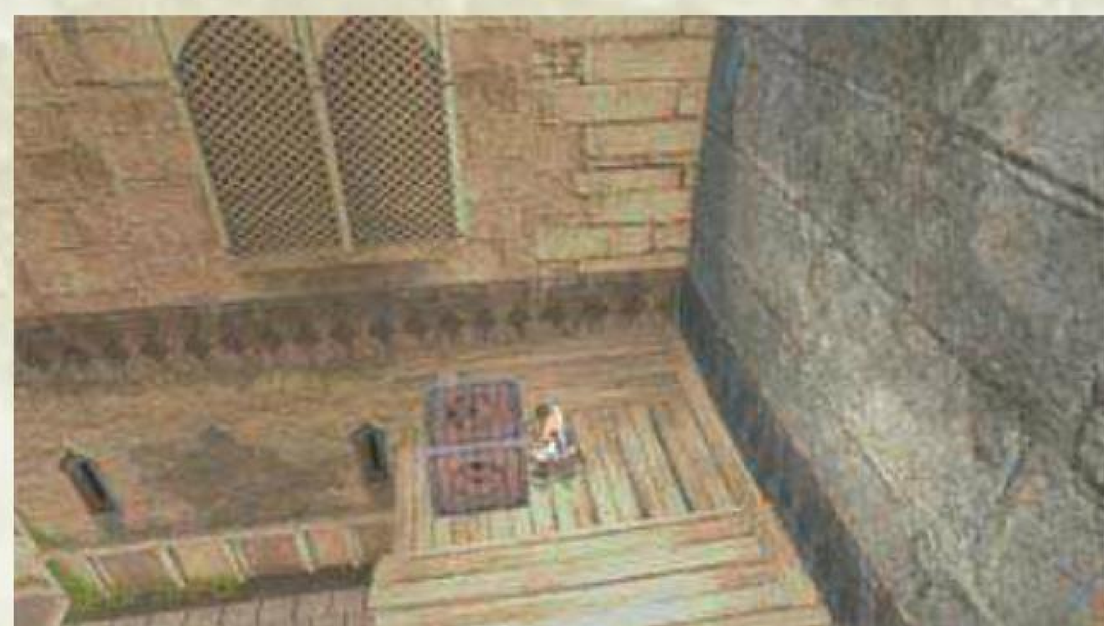
通过机关，把地上的【沙堆44】收了，再将两旁的白色机关迅速拉出，利用三角跳来到上层，蹬墙抓住中央的木杆，干掉蝙蝠后勇敢跳向正对面的木杆，快速完成以下动作：向左跳→跳回来→向右跳→跳回来→三角跳→蹬墙反抓木杆，然后依旧利用蹬墙反跳原理往上走，接着利用木杆跳回对面的墙壁，吸收【沙堆45】后将蹬墙反跳发挥到极致，最后抓住木梯。

爬上来后的杂兵战有点艰难，如果没有生命值比较低可以爬上楼梯去水池喝点水，手拿刀的敌人对法拉的威胁较大，因此他们会使用连击，多加注意，全灭杂兵后存档点出现，先走过存档点登上前方的楼梯左拐，吸收【沙堆46】后再存档。


【第八处隐藏泉水】

第三十二章 我们终于到了！

踩下喝水的水池前的白色机关，赶紧跑上刚升起的平台，进而到达对面，踩下另一个机关，平台一升起就采取相同的方式达到放木箱的地方（时间很紧），把箱子推下来，再将其拉到黄色的机关下放好，踩上去后进门，取得【沙堆47】。





解决桥上的老鹰，进门后右边角落有【沙堆48】，往前走不远有个破损的墙壁，这里通往【第九处隐藏泉水】。走进中央平台，它会自动上升，途中杂兵比较多，注意别让它们把法拉围起来了，两边都有水池，随时喝水，到达后蹬墙拉下机关，上去后存档。


【第九处隐藏泉水】

第三十三章 时间沙漏

往前走，从顺着墙壁一慢慢跑到沙漏上，发生剧情。很长一段时间的浓雾过后，控制王子走过一段相当长的楼梯，来到底层发现有许多房间，站到门口听到有水声的就进去，按照这个规律执行数次后能找到法拉。



剧情过后连刀都没有了，路上的战斗统统选择逃跑，进入放有武器的房间，将镜子移动成如下图所示的样子，拿到最强之刀，用这把刀砍敌人如同切菜，回头杀死之前躲过的敌人，存档点出现。


镜子的布局

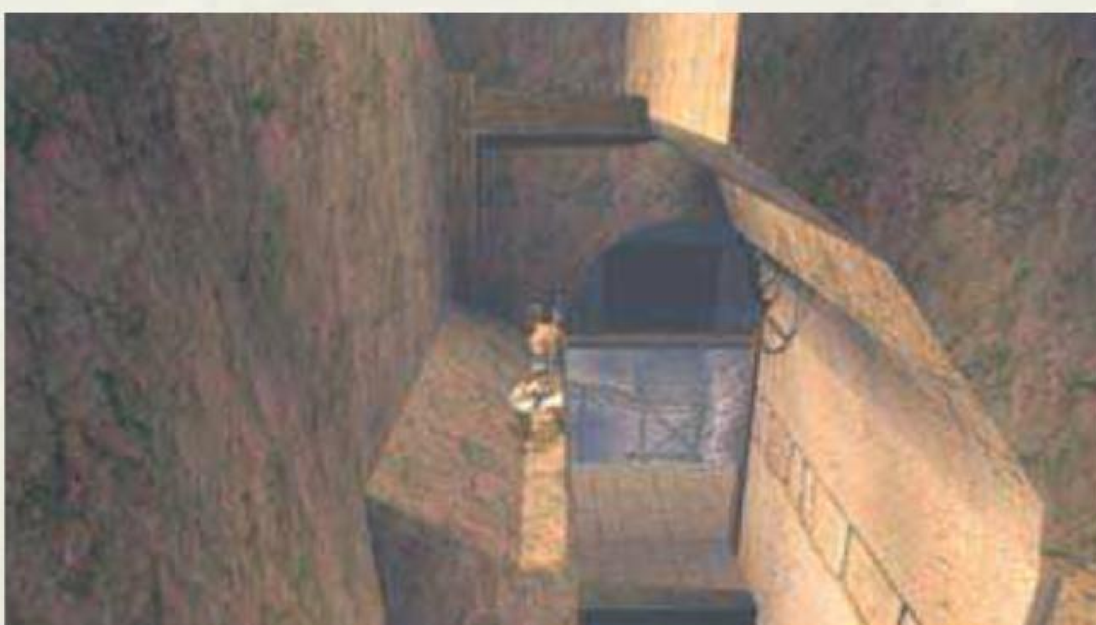
第三十四章 坟墓

砍破木门，利用铁杆往前走，全灭敌人后存档点出现。

第三十五章 请回到我身边

从存档点旁的缺口处悬挂下去，顺着墙檐走到不能再往前，然后松手跳到下方的木杆上，利用铁杆进入房间，打破木门，里面有【第十处隐藏泉水】，喝完后蹬墙拉机关，回到存档点附近。



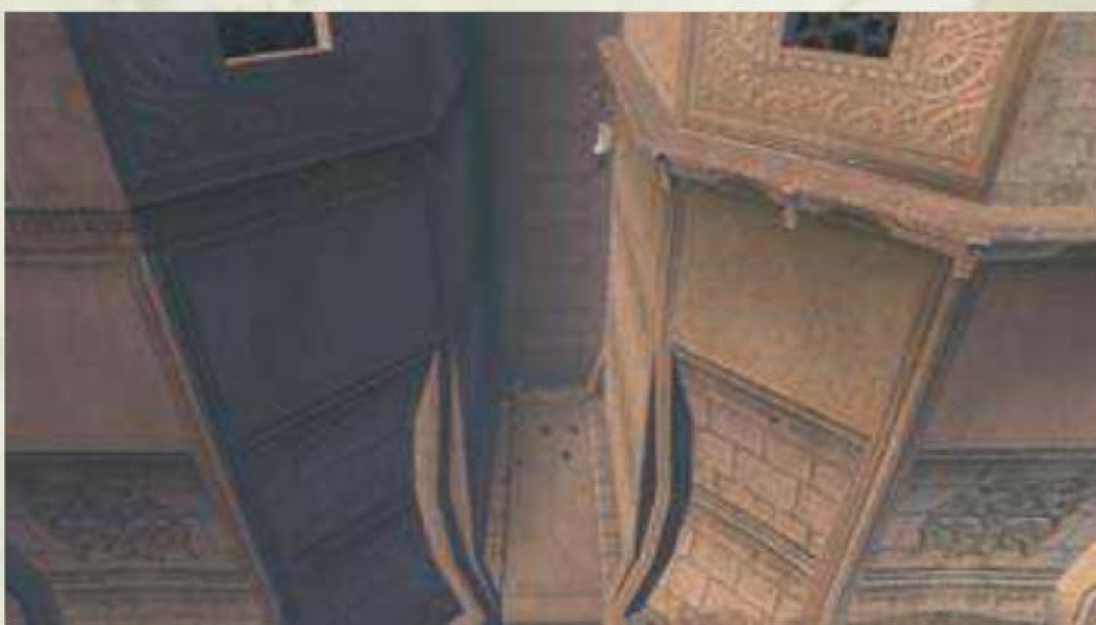


从存档点对面的墙壁往上爬，抱住水池旁的木柱往上走，跳到另一跟柱子上后调整视角（不要爬太高），跳到水池对面上方的“Z”形木杆上，走到最顶端再往左边的铁杆上跳，随后需要切换视角，对准正前方的木杆跳过去，消灭蝙蝠后通过两旁的柱子下到地面，这一块区域对角度和起跳点的要求都比较高，再加上不能让时光倒流，因此要谨慎行事。运用三角跳来到最上层，全灭杂兵后存档。


【第十处隐藏泉水】

第三十六章 登上黎明之塔

在大门右边的墙壁使用蹬墙跳抓住铁杆，往左走到头抓住石柱，再跳到中间的石柱上，利用墙壁反跳上缺口，从左边走过去，杀死蝙蝠后利用三角跳往上跳，接着往右走，使用悬挂来到下层的铁杆，继续往右走，借助墙檐的帮助走到上层，从旗杆跳到左边，在尽头用三角跳往下走，进门踩机关，从左边墙壁跑过去，上木梯，全灭杂兵后存档点出现。





第三十七章 落日

存档后爬回身后的岩石上方，从木柱往上爬，用铁杆完成一连串摆荡，然后从偶然出现的缺口来到上方，顺着铁架一直走，看到有缺口的柱子就走过去，使用三角跳来到上方，继续往左走，坏掉的墙壁不能走，应该从另一端过去，沿着墙跑一段反跳到柱子上，从柱子跳上小屋的顶端，往上爬抓住铁杆，跳上走廊，再往前走不远发生剧情，全灭杂兵后存档。





最终战 荣耀与胜利

最终战是一场非常简单的战斗，BOSS会不停呼叫分身，一共三次，只要防住他的攻击后慢慢磨他的血就行了，击败三个分身后去砍BOSS本体，剧情过后再对着BOSS一阵乱砍，然后请欣赏结局。



《波斯王子 时之砂》奖杯列表

个人认为本作的奖杯应该是三部曲作品中最简单的了，所有的隐藏杯全是剧情杯，收集杯也只有两个，强烈建议大家在一周目搞定除“Game Master”这个奖杯外所有的杯子（白金不算），下面就大家带来奖杯攻略。

Sand Bearer
取得条件：拿到时之刃。
奖杯说明：剧情奖杯。
银杯

Sands of Time
取得条件：游玩本作达到十个小时。
奖杯说明：要求中的十小时是可以多周目累积的，不过建议大家在一周目快结束时挂满（不要暂停），避免出现不必要的悲剧。
银杯

Sand Apprentice
取得条件：杀死一百五十名敌人。
奖杯说明：非常简单的奖杯，属于自然累积型。
银杯

Master of Time
取得条件：使用时光倒流两百次。
奖杯说明：要求在一个周目中使用达到两百次，建议在一周目时完成。由于用时之刃终结敌人后就会补充一次使用机会，游戏中后期战斗上手后开场就把时光倒流就用完，然后慢慢打，补满再用完（可以适当留一两次以备不时之需），再就是每次吸收沙堆前要将能力用完，游戏中后期就能解开。
银杯

Secret of Argabah
取得条件：找到并饮用所有隐藏泉水。
奖杯说明：游戏中一共有十处，建议在一周目时按照前文的攻略完成，喝下隐藏泉水默认到达 Checkpoint，接着就算挂了也不怕，算是给玩家吃一颗定心丸。
金杯

Prince of Sand
取得条件：完成游戏。
奖杯说明：剧情奖杯。
金杯

Sand Warrior
取得条件：杀死三百名敌人。
奖杯说明：同样是随流程解开的奖杯，一周目打下来敌人并不止三百个，到后期这个奖杯就会解开了，保险起见请不要放过任何敌人。
金杯

Game Master
取得条件：使用时光倒流能力少于二十次完成游戏。
金杯
奖杯说明：需要二周目来单独完成的奖杯，有了一周目的通关经验，大家基本都明白了流程中的要点和技巧，隐藏要素也不用去捡了（除非一周目不小心漏掉了），小心地完成游戏，避免误操作，一旦王子死亡，千万不要下意识的使用时光倒流，应该等时间槽耗尽，然后选择 Retry，不过这么一来也要做好思想准备，因为有时候存档点或者 Checkpoint 会比较远。拿到这个杯，我们需要的只是一些耐心……

Sand Collector
取得条件：收集到四十八个沙堆。
奖杯说明：前文的流程中已给出了明确位置，千万不要漏掉，否则只能在二周目中补了。需要注意的是，如果王子在捡到沙堆后挂掉了，那么之前收集的沙堆就不算，要重新捡。
金杯

Prince of Persia
取得条件：获得其他所有奖杯。
白金

Full Circle
取得条件：启动防御系统。
奖杯说明：剧情奖杯。
银杯

Sword of Strength
取得条件：拿到第一把刀。
奖杯说明：剧情奖杯。
银杯

One Hard Decision
取得条件：击败父亲。
奖杯说明：剧情奖杯。
金杯

The Elevator
取得条件：在上升平台的战斗中胜利。
奖杯说明：剧情奖杯。
金杯

Ultimate Sword
取得条件：获得第三把刀。
奖杯说明：剧情奖杯。
金杯

The Big Fight
取得条件：击败最终 BOSS。
奖杯说明：剧情奖杯。
金杯

第二部《波斯王子 武者之心》

系统解析


游戏时间：通关时间 8 小时左右，白金至少 21 小时。



收集与章节

本作的收集要素不只两种，进入主菜单的 Extra Features 就知道有哪些了，不过关乎奖杯的只有两种。一种是非常重要的生命值上限增加点，共有九处；一种是装有 Artwork 的宝箱，共有五十个，用刀打烂就算捡到了。本作的章节划分按照地图上更新的任务名称来算，一般来说当屏幕下方显示“任务更新”时，我们的游戏也就进入了下一个章节。

出招与能力

本作的战斗追加了许多招式，相比前作《时之砂》在判定和细节上都有修正，系统更是提供了强大的所谓“出招表”供玩家查看，但因为敌人的出招各种无赖，实用的往往也就三招以内，

查看宝箱进度　不知道自己漏了几个箱子？在主菜单的 Extra Features 里面选择 Artwork Gallery，其中 Characters 有二十个，Environments 有三十个，加起来就是五十个，显示为问号的就代表暂时还没有得到。

例如踩背砍的 ×、□、□，双手持有武器时的□、△、△，此外还有许多招式大家可以根据自己的喜好来选择，原则方面秉承“实用主义至上”就行了。本作的沙槽补充和能力追加都是根据剧情固定的，能力看起来很多，但实际上只有四种，其他都是换了个名字的加强版，按照出招的指令来划分就是：按住 L1 的时光倒流，轻敲 L1 的时间变慢，战斗技巧按住 R1 后再轻敲 L1，以及弹开敌人的按住 R1 后再按住 L1，然后再松开 L1 发动。







流程攻略

本攻略中包括了全部九处生命值上限增加点与五十个宝箱的位置与取得时机，只要大家按照攻略中阐述的方法来，一个周目即可搞定所有奖杯规定的收集！

序章



序章的战斗很简单，拿杂兵好好练手吧！喝水依旧是回复生命值的手段。第一场 BOSS 战不能硬来，因为对手的连技下血太快，应该防住她的所有攻击后，使用 ×、□、□的连技来砍，不过要注意她双手往上一挑的那招可能会停顿一会后再出，将其生命值打到剩余不多，×、□、□的连技她就会躲避，此时只要趁其收招时随便补一刀就行了。



第一章 到达要塞入口

喝完水就用木棍一边打一边往左走，上楼梯前在左侧墙边能找到【宝箱 01】，利用柱子往前跳，





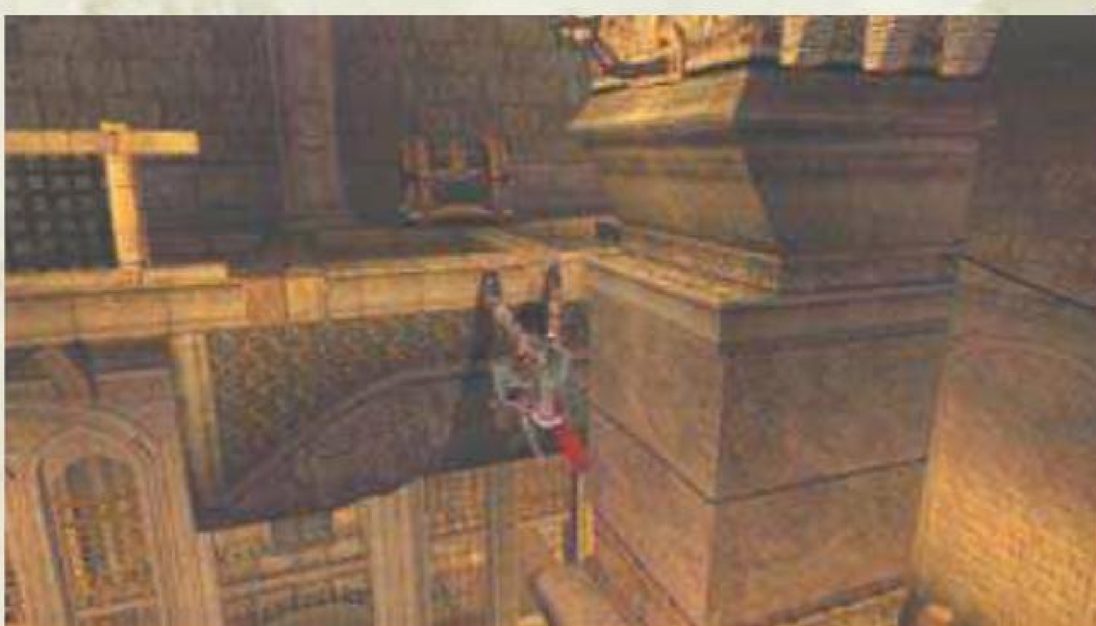
到达第一个存档点。

利用老技巧往前一直走，爬上柱子后按 L2 把视角拉远，在上层右边能看到【宝箱 02】。一路走到需要查看地图的大门前，从左边的缺口爬上去。剧情过后主武器取得，同时也能使用副武器了。战斗结束后原路返回到铁门，面对铁门从左手边打开的门进去，之后遭遇 BOSS。

由怪鸟们组成的 BOSS 很好对付，×、□、□的连技很管用，只是注意自己别掉下去。第三阶段的战斗前王子需要先沿着墙跑到有右边平台再顺着墙跑回去，接着只要往上走就行。将其击败后才右边墙壁上的红色机关。

进门后沿着墙跑到旗子上，利用其滑到下层，全灭敌人后从中央的平台爬上来，顺着墙跑到对面，用悬挂到达里侧，存档后发生剧情。

第二章 追赶黑衣女子（过去）



由于传送点的激活，王子与黑衣女子回到了过去，时光倒流能力解锁。回头出门追上去，来到大厅，镜头特写时能看到【宝箱 03】，全灭敌人后从左边柱子爬上去，跳到对面后登上平台砸开箱子走人。踩下机关后用旗子滑到地上，迅速从中央大门离开，错过机会就要重新来一次。

回到与怪鸟 BOSS 对战的区域，先不要出门，左手边走，重复刚才的路线，在楼梯左边打烂木桶能看到一个机关，踩下后上楼梯能看到秘密闸门，这里通往【第一处增加生命上限】的地方，需要在踩下机关的瞬间翻上楼梯，靠着墙壁连续翻滚才能赶上时间。获得上限出来，别下楼，在本层尽头打烂木桶，取得【宝箱 04】。

往前走遭遇新杂兵，只能利用它们发动瞬移与扔出飞刀间空隙攻击。经过几场杂兵战，来到一个场景开阔的大门前，全灭敌人后从左边爬上去，利用柱子来到对面，在顺着左边墙跑反跳到阳台上。

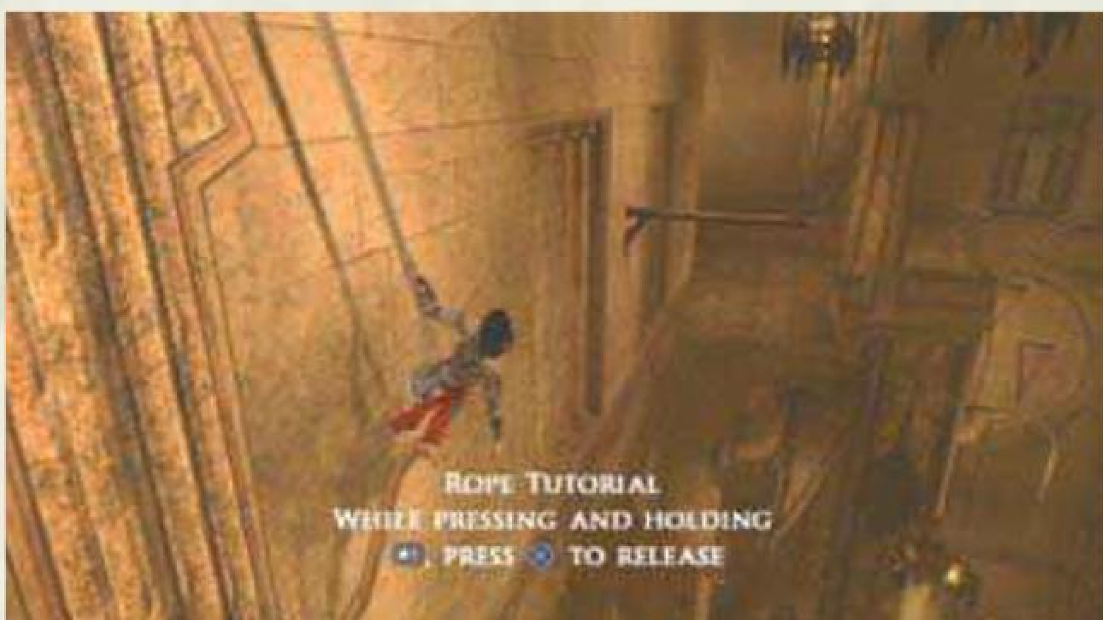
一路往前来到存档点，本作的尖刺陷阱不再要求慢慢行走，而是强调快速通过，连续翻滚就行。在大厅遇到黑衣女子，对付女忍可以用摔的，全灭底层敌人后来到左边，勇敢地从断掉的平台往前跳，左边柱子挡住的视角盲点有【宝箱 05】。回到中间使用主视角观察，利用横杆往上跳，往右走，利用老技巧能一直来到最上层。跳到旗子往下滑时，在提示的地方立刻起跳，接着消灭敌人继续往上跳，来到机关前先不要拉，走到对面去把【宝箱 06】收了再说。

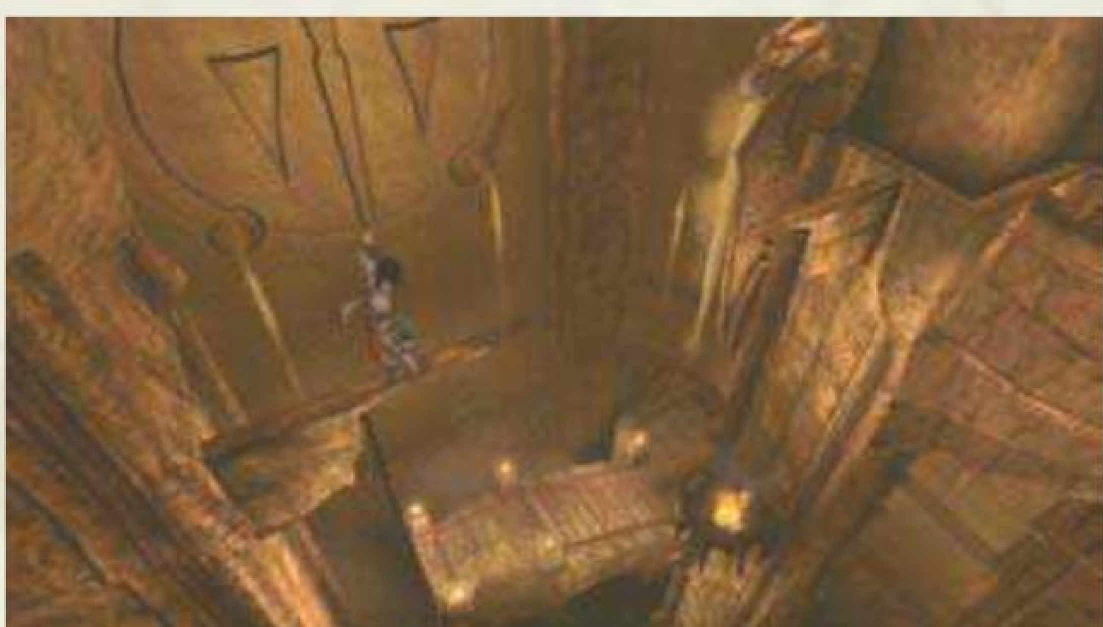
拉下机关赶紧用旗子下到地面，进门后在悬崖边缘用旗子降到一半后起跳，到达对面就赶紧翻滚躲过尖刺，接着存档，然后千万别进门，否则会发生剧情，一定要隔着墙壁把【宝箱 07】砍掉。BOSS 战再遇黑衣女子，第一次 QTE 前，打她的方法依旧是 ×、□、□，时机是上挑破绽后，但 QTE 后接着踩背的方法就会失效。应对的方法是直接用普通攻击上去猛砍，她一出手就侧向翻滚（一定要侧向），吹飞和大部分招式都能躲，出连技就防，如果不慎被连可以让时光倒流，如此反复可以磨死 BOSS。另外，还要注意别让 BOSS 去欺负红衣的女孩子。


【第一处增加生命上限】

讨厌的 Dahaka 逃命的过程中，Dahaka 的追逐大部分都是一段一段的，少部分是真的一直追，也就是王子到达某个地点他才突然瞬移了长段距离。

第三章 前往沙漏之间（过去）





回到本层尽头，将形状特殊的大岩石往外拉，密道的门会打开，那里通往【第二处增加生命值上限】的地方，出来看到岩石左手边有【宝箱 08】。从中央白色岩石往上爬，上平台后攀墙抓住绳子，来到右边存档。然后在走廊尽头中央部位悬挂，放手来到下层。到对面平台后，利用碎石顺着墙往上跑抓住绳子，爬到绳子顶部反跳到对面拉杆上，然后摆荡回绳子上，落到地面后顺着墙跑过去，再利用第二根绳子荡过去。

门外的机关可以用来对付女忍，全灭她们就往上走，一路躲过机关，存档后要按照一定的顺序踩机关，顺序是随机的，启动传送点回到现世，同时取得时间变慢的能力。



落到最底层，踩下机关后发动时间变慢的能力进门，跳到下层触发剧情，之后顺着右边的墙壁抓住横杆，然后慢慢往下层走。将敌人全部扔下悬崖，然后走到尽头从右边岩石爬上去，用三角跳往上走，跳进墙壁缺口后存档。

接着 Dahaka 发现了王子，逃脱的时间很充足，只要不出错就行了，经过一小段攀爬，Dahaka 再度追来，只要跑到前面的拐角就算是胜利了，之后存个档再回到过去，沿路要走重复的路，一直往前走到中央有四根圆柱的房间，直接从对面打开的门里进去，再存档。

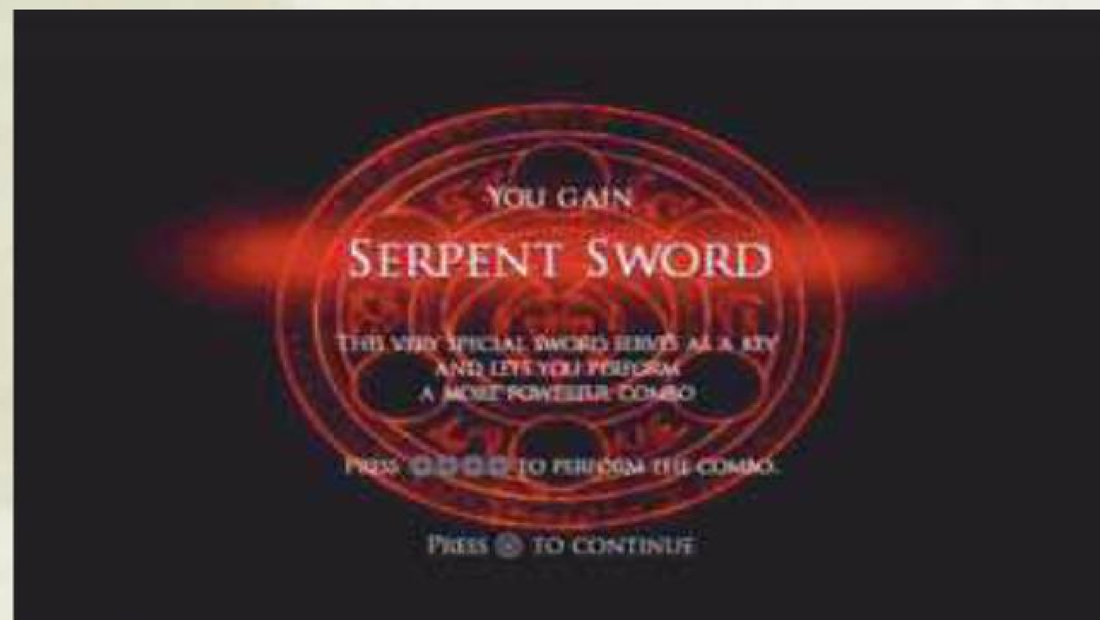

【第二处增加生命值上限】

来到对面平台距离很远有两个尖刺圆木的位置，沿着左边墙壁跑再反跳到对面，靠近第二根不会动的木头时看好时机用时间变慢通过，前方的机关踩下后依旧要使用时间变慢。

第四章 找到通路（过去）

剧情结束后，在左边角落找到一个【宝箱 09】，之后返回四个柱子所在的房间。

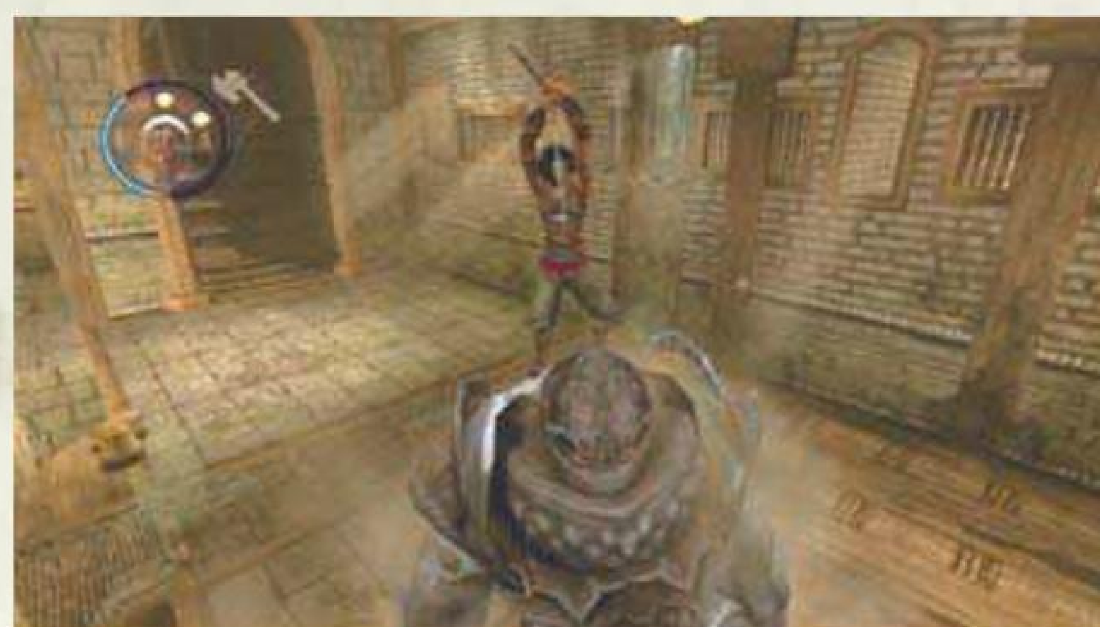




第五章 启动高塔（上）（过去）

全灭敌人后在中央地带找一个块长相诡异的石头，启动后中央会升起旋转机关，将把手推 180 度（地面会补齐直通存档点），来到大石头跟前，背对存档点站好，往右下看能发现一个门，那里通往【第三处增加生命值上限】的地方，下去的方法是面对这个门，在左边的平台悬挂，利用三角跳跳到底层，再从右边跑过去并利用三角跳来到上层，接着只要跳过去就行了。

回到中央平台继续解谜，面对存档点方向为基准，把移动机关转到左边，然后跳到存档点那里，从旁边的墙跑过去，再利用出来的通道上去，进门前先跳到右边，那里有【宝箱 10】。进门拉下机关，启动时间变慢，进入屋内在最里侧使用三角跳上楼，存档后出门全灭杂兵，从走廊尽头右侧的墙檐悬挂着走，下到底层全灭杂兵，往前走遇到 BOSS。







巨人的打法是绕道后面砍他的腿，从腿下钻过去是个不错的方法，等他跪倒在地上后就按 × 键跳上去砍，看他动手要抓王子就算好躲开，反复数次灭掉他，进门先收了右边的【宝箱 11】，然后来到左边踩机关，利用上升的平台来到上层，存档后来到左边启动时间变慢跳过去，全灭杂兵后用副武器把对面剩下那个搞定，再利用中央的柱子走过去（起跳时注意调整高度）。

踩下开关后，顺着墙跑到左侧，转动机关后先跳上横杆，等第二个横杆下来再利用它来到上层，接着遇到的杂兵死前会自爆，及时后滚翻躲开，拉下机关跳到中央，跳到左边平台，再走到最右端往上，通过悬挂来到左边，落地后收了【宝箱 12】。从木梯回到上端，一路往左走，在旋转的木板处等一下，适时荡过去，然后推动机关，来到左侧，用副武器把墙上的杂兵砸下去，踩了机关立刻顺着墙跑，等木板转回来，落地全灭杂兵，蹬墙拉下机关，清除中央杂兵后往右走，启动时间变慢跳到对面。通过一处双层木柱时，要迅速爬上突出的石块并跳过去，来到门口从左边爬上机关，出门。

存档后全灭杂兵，踩下机关后发动时间变慢，抓到上方的绳子荡过去，过桥往右走会发生剧情，接着顺着墙走，配合柱子与时间变慢来到机关处，推动它，顺着左边的升降平台上去，在最高点往左跑，并使用三角跳来到顶层，左边的道路尽头有【宝箱 13】。回头遇到巨人 BOSS，打法和之前完全一样，干掉他后走到最左边，那里有个【宝箱 14】，然后走右边抓绳子，路上的敌人可以挥刀打掉，也能事先扔副武器。

先喝饱水，注意看右边的机器，需要一左一右地从下方滚过去，到达中央往右走拉动机关，然后去另一端进门，躲过机关，回到现世，同时获得解围时用的战斗技能。


【第三处增加生命值上限】

副武器 BUG 除了显示为“？”的特殊副武器外，其他副武器打两下就会坏，但有时会突然发现一直没有坏，那么就不要扔掉接着用。

第六章 启动高塔（下）（过去）



要爬上第一个伸出的石柱并赶紧沿着左边墙跑过去才能通过挡路的尖刺圆木。沿着左边跑，抓住绳子，跳到对岸，全灭敌人后利用旗子降到下层，然后利用与之前一样的走法，接下来的房间会给一个木板门特写，把会自爆的敌人引过去炸开门，从左边墙跑抓住绳子，再跳到之前的机关那里喝水，跳到有敌人等待的平台，将其干掉后悬挂着往下走，接着下来的道路都比较直观。

进门上木梯，等缺口转过来立刻反跳上去，然后爬上墙壁的缺口顶部，等中央的木桩把合适的面转过来就跳，利用此原理来到顶端，踩机关立刻跳回来，出门存档，引诱杂兵炸掉有裂缝的墙，跳出去。

全灭杂兵后从右边爬上去，再跳到中央的平台，往有红色墙檐的那边跳，来到顶断沿着左边墙，跑到木梯上去，接着在木扶手那悬挂，放手慢慢往左走。



利用时间变慢通过尖刺，抓住绳子后开始摆荡，在道路尽头跳到对面。将敌人头扔下悬崖，从右边爬上去，往前走会再次遇到Dahaka，动作要一气呵成，起跑时看清楚哪边的墙壁是没有障碍的，敌人可以不用管直接跑，进入传送点区域就存档，回到过去，能力上限会增长一格。

全灭敌人后用三角跳往下走，一路往前再遇巨人。

先面对巨人站好，把杂兵消灭完去左手边，利用巨人扔过来的怪物把门炸开，到达【第四处增加生命上限】的地方，然后去另一边的门，炸开后存档并拉下机关，启动时间变慢跑过去，全灭敌人后面对巨人站好，左手边有个裂缝门，引诱巨人把门炸开，里面有【宝箱15】，然后爬木梯，跳上中央的石头，等巨人扔“炸弹”过来，成功后从石头往一个小平台上跳，然后顺着墙跑到另一个木梯上去，推动机关。



看好时机跑到顶端，算不好时间就发动时间变慢往下走，抓住横杆后往前荡，运用与之前一样的技巧推动另一个机关，跑墙，再推机关，往前走翻出去后能拿到【宝箱16】。下木梯后顺着墙跑到对面，从裂缝悬挂着往前走，到另一个平台后先别忙着下去，顺着墙跑到对面捡了【宝箱17】后下去打巨人，或者先去右边存个档，方法完全一样，如果跳到他身上再使用时间变慢，一个回合就能“敲”死他。

利用横杆往上走，跳向木梯前请用主视角看清楚对准了没，上去后先拉机关再推机关，艰难启动第一个塔。


【第四处增加生命上限】

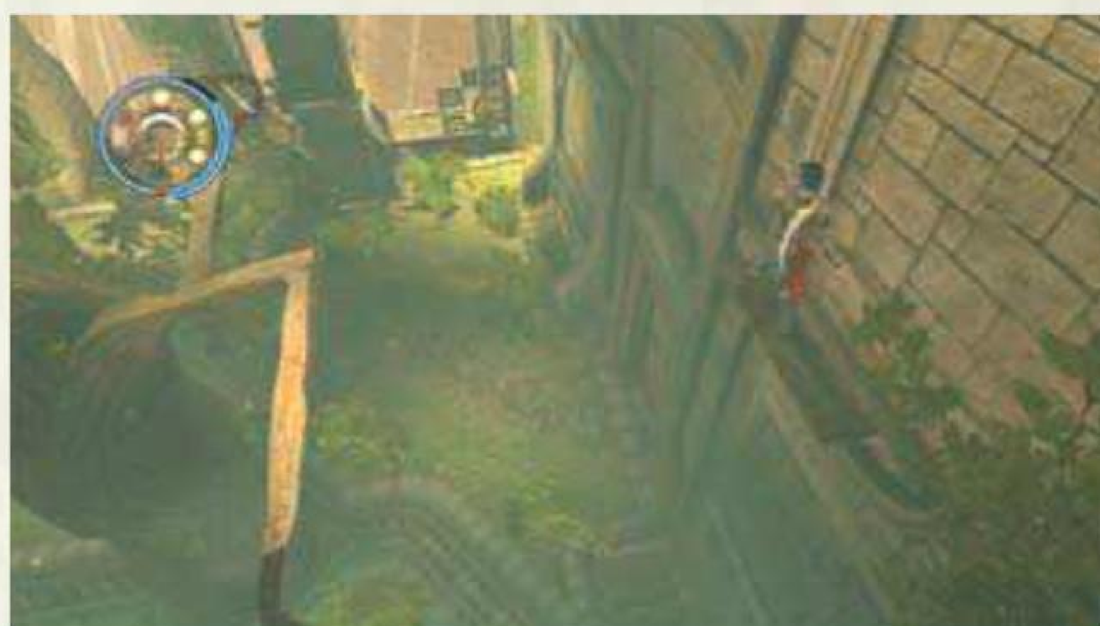
第七章 启动第二座塔（上）（过去）



跑过一段通畅的路，顺着旗子来到底层，直接跳上中央平台下木梯，用时间变慢跳到存盘点旁。下来后回到之前与巨人相遇的地方，从左边往上走原路返回，下木梯时不要到底，在一定高度反跳躲过尖刺齿轮，用旗子降到地面，剧情过后得到新刀，先去存个档，随后以面对存档点方向为基准，把机关转到右边，看到门的特写后会发现旁边有个【宝箱18】，爬上白色平台，顺着左边墙跑再反跳到对面，顺着往上走，捡箱子后进门。

进门先直接用悬挂来到下层，把道路尽头的【宝箱19】收了，如果没有能力点了，就把旁边的瓶瓶罐罐都打掉再返回上层。踩下机关发动时间变慢通过第一处，然后切换主视角找到横杆，从左边攀墙反跳，荡过去踩到机关就发动时间变慢通过此地。



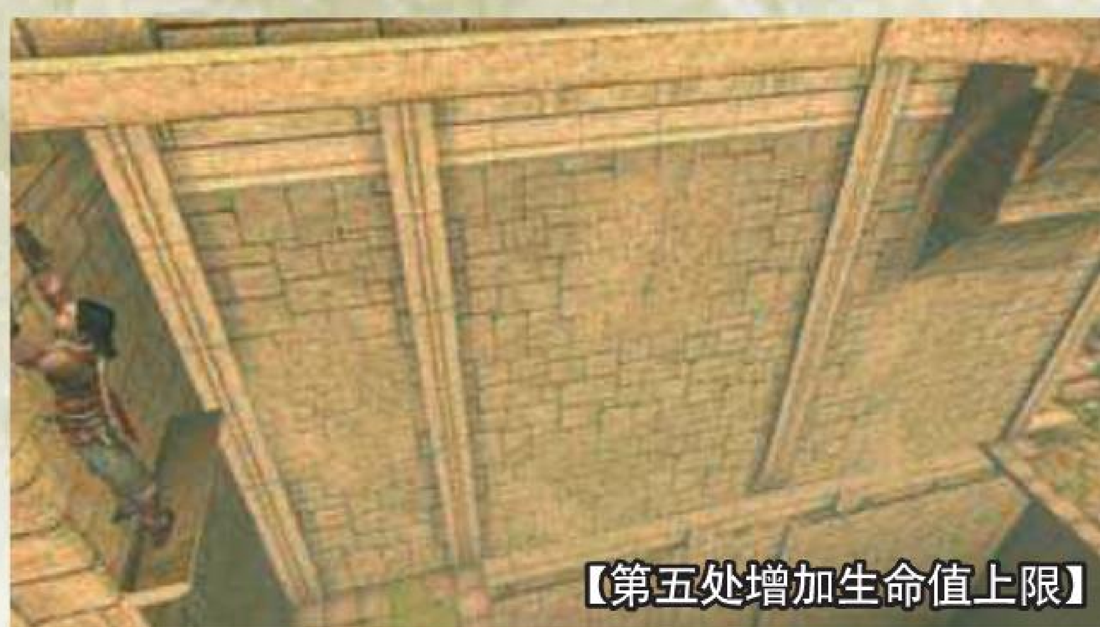


全灭杂兵后，在背对来时的大门站好，左前方的水池左边草丛里有【宝箱20】，返回来时的门口，调整视角在上方找到木梯，利用墙壁反跳上去，面对之前的BOSS，用×、□、□一次就能把这家伙打跑。将其干掉后顺着左边墙跳到对面，进门后一路往下，再从对面往上，存档后出去转机关，镜头给的几个提示点记好。

在遭遇大批杂兵的地方，往前笔直走到头，转身打掉【宝箱21】，然后接着再转身，从低矮的护栏翻到外面，下面还有【宝箱22】，然后送三角跳返回。接着别忙着走，找场景里的另一处低矮护栏（进来的门旁边），翻出去往右走，那里找到【第五处增加生命值上限】的地方。

原路返回，从刚才捡到的宝箱背后的柱子往上跳拉住机关，发动时间变慢上去，一路前行抓住墙上的绳子，荡到另一侧的横杆，到达走廊后再秒那个怪鸟组成的菜BOSS，背对过来的方向站好，在左边能发现爬上去的路（旁边有个可以打烂的小架子），上去后机关可以先不踩，去对面秒了那烦人的家伙，踩墙拉机关，回去把箱子推到机关上压住。继续原路返回，干掉BOSS就去推机关，顺着镜头提示的路返回，路上可以看到一个碎裂的墙壁，记住位置先，里面放着【宝箱38】，因为暂时还进不去，后文会提示取得时机。推机关后进门存档，回到刚才剧情提示的位置。

场景里一共有四个旋转机关，两两一组，将它们分别推到顶就行了，担心弄错可以看铁网下的水流，全部连上就对了，大门会打开，进去直通传送点，存档后回到现世，同时再获得一项新能力。


【第五处增加生命值上限】

第八章 启动第二座塔（下）（过去）

刚从走道里出来，就直接从左边的断木顺着墙跑一段，反跳到断墙上，慢慢往前走，到达平台后全灭敌人，从左手边往上爬，新出现的隐形

再也回不去 错过宝箱或生命值上限增加点是很悲剧的，由于时空和地形限制，好多时候想弥补都是“可望而不可即”，非常纠结。





忍者一点都不"隐"，打法也没变。接着往前走，没路时往左跳，然后悬挂放手到下层，在来到树枝尖继续往下，进门后来到对面，存档进门。

消灭敌人后用悬挂往前走，掉灭敌人再从左边往上爬，接着从一个类似断桥的物体旁边的墙壁跑过去，反跳抓住对面，全灭敌人后往上爬，顺着路走，再次遇到敌人后顺着墙壁往左边跑，存档后从右边的墙壁跑上去，调整视角找到柱子，跳过去，遇到女忍将她们全灭，然后从右边的墙跑到对面，算好柱子时间跳到存档点那里（可以发动时间变慢），再存档。

下面用到的技巧和之前差不多，算好时间差通过，进门还要打那个装模作样的怪鸟，利用柱子与跑墙的配合来到屋内，看到那个怪鸟的特写后从右边墙跑并跳到柱子上，接着不要忙着往下放的横杆上跳，而是利用柱子进对面的房间，搞定女忍后往上爬，收了【宝箱 23】。

回头往横杆那走，接着不远处发生剧情，然后赶紧逃命，一连串的路线是：顺着墙跑，滑下木梯，连续摆荡，一连串顺着墙跑，下了第二个木梯后一样要顺着墙跑到对面，直接跳回被抓，接着顺着墙跑，进入一个大房间后左转，然后顺着右边墙跑过去，然后立刻使用时间变慢，抓住绳子继续跑，滑下第三个木梯直接松手跳下去，存档后从传送点回到过去，同时能力上限再增长一格。

原路返回到被 Dahaka 追的地方，根据镜头提示翻过护栏往前跳，下方的宝箱等下再说。拉动机关，翻滚进门，顺着墙返回木梯，再跑回上层，利用墙壁反跳到存档点旁。出来先解决碍事的杂兵，在中央面对石像，把机关转到左侧，然后到最左边角落收了【宝箱 24】，再从刚才旋转的左边台阶爬上去，通过柱子抓住平台边缘，顺着墙跑抓住绳子，把机关以顺时针方向转 90 度，



一直跳到正对面的旋转机关那，将其推动 180 度，然后利用墙壁、绳索、柱子跳到石像那边的平台，先收了右手边的【宝箱 25】，然后翻滚进门。

把机关转 180 度，从右前方爬上去，这里通往【第六处增加生命上限】的地方，开启时间变慢一路跑过去。原路返回上一个旋转机关，再推 180 度，之后回到地面（中途的机关别动），全灭敌人后把中央的机关推 180 度，成功启动高塔，镜头看到的宝箱暂时拿不到。


【第六处增加生命上限】

第九章
返回沙漏之间



哪来回哪去（传送点前面那块地方），路上存个档。根据镜头提示走到头，然后左转顺着墙跑过去，把右边的【宝箱 26】拿了，然后踩上机关，立刻赶到伸出来的石台处，顺着墙往上跑反并抓住横杆，往前走并拉下机关，继续往右走，下木梯后顺着左边墙跑过去，利用绳子跳到对面拿【宝箱 27】，借助旗子落到地面。

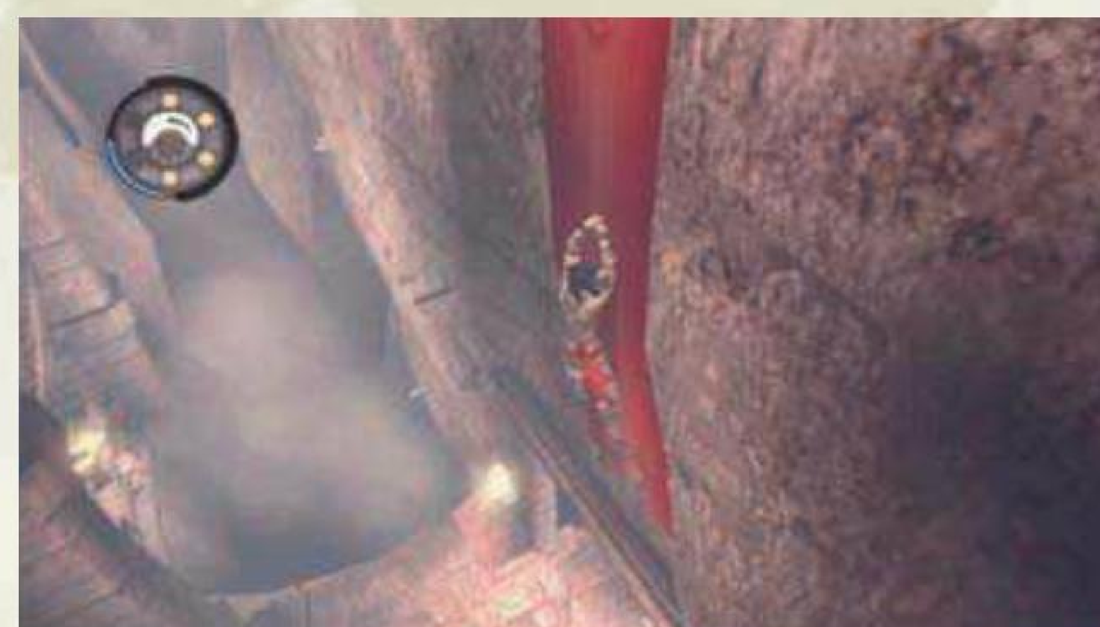
从一楼的大门原路返回，返回有四根柱子的大厅后发生剧情，接着从有存档点的那边回沙漏之间，再度发生剧情后存档，进门迎接 BOSS 战。

只要按照如下方法打，秒杀时之女皇只是时间问题，首先上去一阵猛砍，她出招就后滚翻，然后发动时间变慢继续猛砍，看到她呼叫杂兵就去地图的左边角落把【宝箱 28】拿了，对付杂兵用 ×、□、□战术，如果能力点没有了就去旁边砸罐子，反复数次能够虐死她。可怜的时之女皇，居然不能免疫王子控制时间的能力。

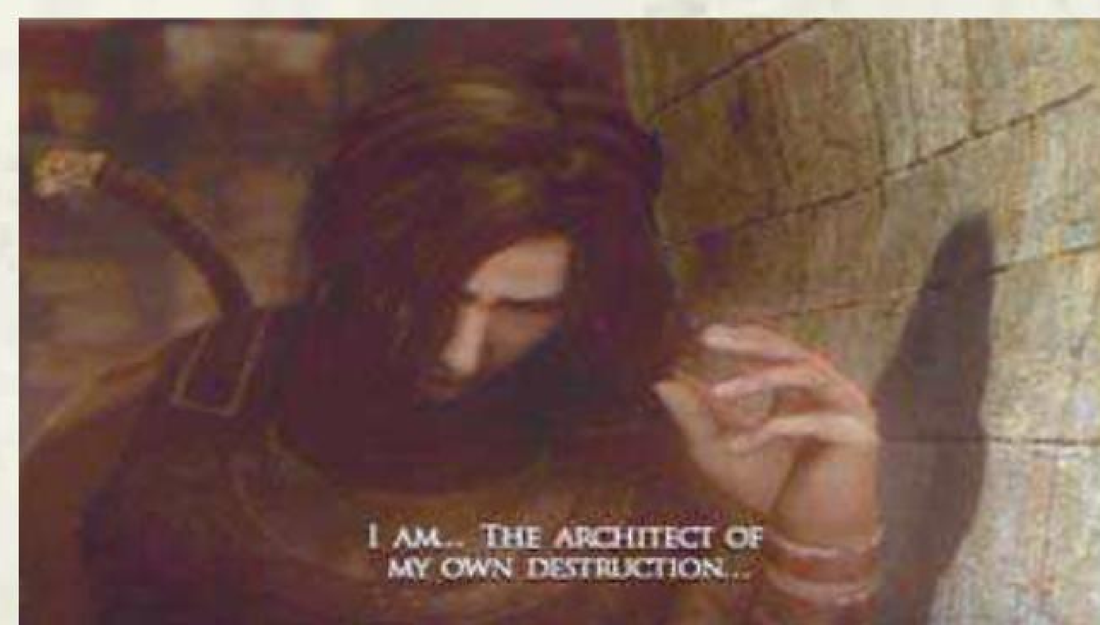


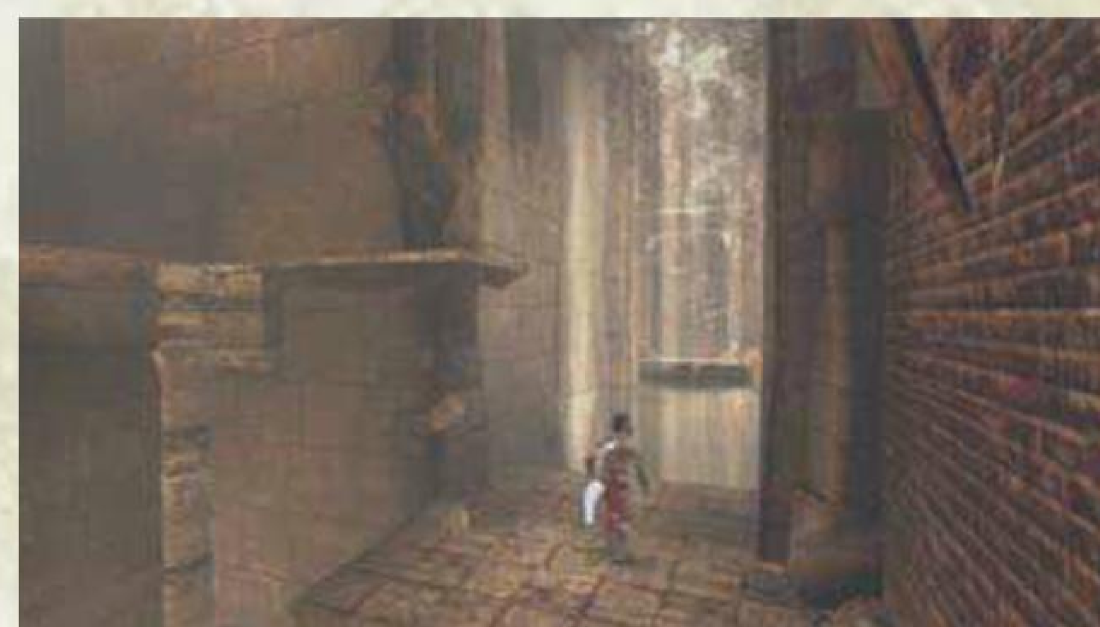


第十章
离开时之岛（现世）



一开始就要逃命，这次的路线不复杂，剧情过后能在房间的角落里找到【宝箱 29】，出门不久继续跑，这次需要配合时间变慢让 Dahaka 的速度慢下来，拉下开关过跳进去。拉出第一个石碑，接着有镜头提示，继续从刚才的大门出去右转，然后又要跑，在通过第一个摆荡区域左转烂书架能捡到个奇怪的手套（按○键），一连串的视角切换相当要命，每个地方出手都不能犹豫，一个劲往前冲，拉下第二个机关后从一旁的墙橹上去，拉出第二个石碑。第三次走刚才的路，这次右转，很快就到了，拉出第三个石碑，接着从镜头特写的地方爬上去。

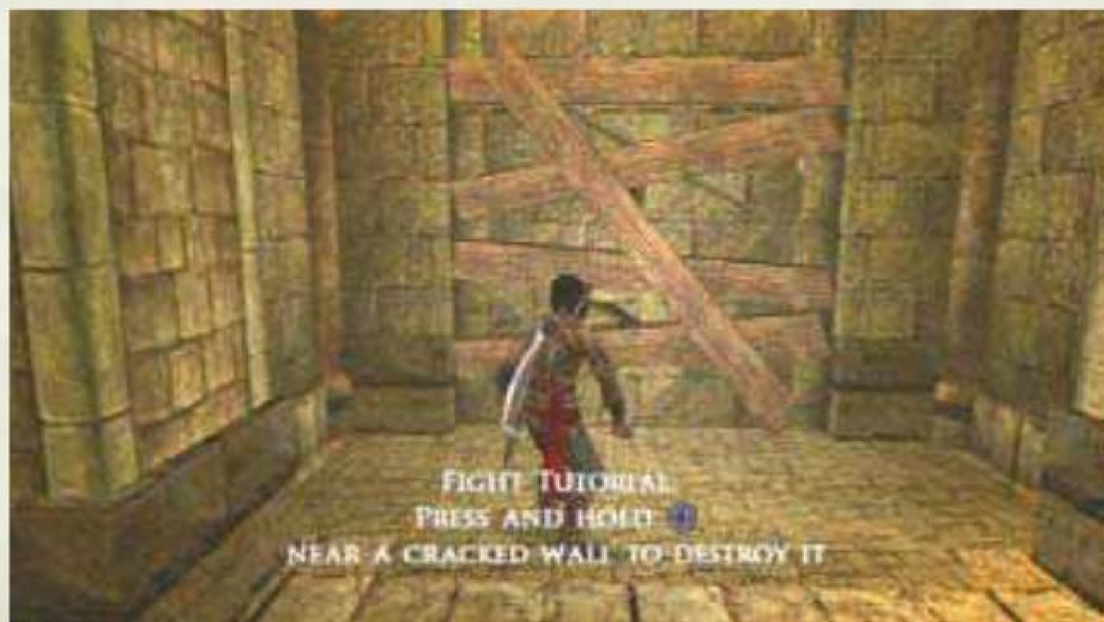




第十一章
回到王座之室

利用横杆跳出来，存档后拿旁边的【宝箱 30】，不要指望用断刀和手套去打敌人，看看效果还可以，不然还是赶路吧！到达存档点后接着走横梁，别掉下去，横梁上有女忍者来干扰，跑墙时也要注意，从旗子下去后发生剧情，继续逃

黑衣女子 她经常坏笑，为什么呢？因为她没安好心，为什么呢？仔细看剧情就知道了，她就是个叛徒，不解释。





跑，视角真的是很烦，进入传送点区域存档，回到过去，之前的一个能力获得了提升。

从左边墙跑过去，注意算好落地时间，一路回到大厅，把剑拿了全灭敌人，从打开大半的门出去，来到一个木板挡住的墙，按住□蓄力直接砍，先转动台子上的机关，然后进入机关正对面的门拿到【宝箱 31】，接着把特写镜头中的木箱拖出来压住机关，进门。往前走到达另一个房间，推动机关后全灭敌人，然后到靠右边的房里踩机关，发动时间变慢后进门右转，全灭敌人后拿【宝箱 32】，推动机关后存档。

顺着墙跑来个三角跳到上层，出来直接打巨人，他看起来厉害但除了动作稍微灵活点并没有其他危险，打法方面也是一样，等其跪地后直接放两个速度变慢将他一条血打光，然后从特写放下来的木梯上去，拿【宝箱 33】后踩机关进门，全灭杂兵后先把左边角落有缝隙的墙壁打开，然后再把右边被木板封着的墙打开，踩下里面的机关就迅速使用时间变慢进入左边的房间，那里通往【第七处增加生命值上限】的地方。

从大门出去，在有类似人头样子的石头钱跑墙反跳上横杆，再跳回墙檐慢慢往上，存了档后接着往上跳（找较短的横杆蹬墙跳），全灭敌人后记住中央门的位置再去推位于里侧的机关，再次全灭敌人，拉下机关后发动时间变慢，把机关推回去进门，上木梯后先收左手边的【宝箱 34】，然后一路全灭敌人从另一边一直走到道路尽头，此时注意看右边有两个拉杆，拉动它们拖出书架，三角跳上去，在顺着左边墙跑抓住横杆，接着根据视角提示走，在满是碎石块的房间木架尽头能看见下方有【宝箱 35】。捡到后出来顺着左边门口走，与女忍交战完毕直接跳到对面的木架上，先走右边，右前方有个洞口，那里通往【第八处增加生命值上限】的地方。



回到藏书室中央地区，这次往左走，进入下一个房间后放手下来，把【宝箱 36】收了，再把旁边的木箱推到有阳光照进来的窗户旁的墙壁靠好，重新跳回横杆上继续走落地后存档。回到中央有木梯的平台，不要上去直接跳到对面的存档点，接着又是原路返回四根柱子的大厅，进而返回与女皇战斗的地方，如果中途遇上巨人，用现在的刀不开时间变慢一次就能秒他。

到达四根柱子的大厅，将机关旋转至没有存档点的那一边大门，进二楼的门，此行完全是为了到达【第九处增加生命值上限】的地方。我们需要到达大厅中的一个破铁门房间，不记得走法可以参考前文。打破铁门后先把左边的【宝箱 37】拿了，然后将箱子拉出来靠墙，用三角跳上去。成功后，利用中间的机关旁的旗子返回地面，原路返回四根柱子的房间，把机关转动到启动第二座塔时的位置（以面对存档点方向为基准，把机关转到右边），去拿之前的碎墙中的【宝箱 38】。

在放沙漏的地方发现左边的密道开了，中央也有本作的最强武器，如果想打隐藏结局，现在就可以去拿，后面的杂兵战也能轻松一截，但如果还不想，或者像直接在最后关头留存档的，可以暂时无视。先去存档，推动机关后再往前走。


【第七处增加生命值上限】


【第八处增加生命值上限】


【第九处增加生命值上限】

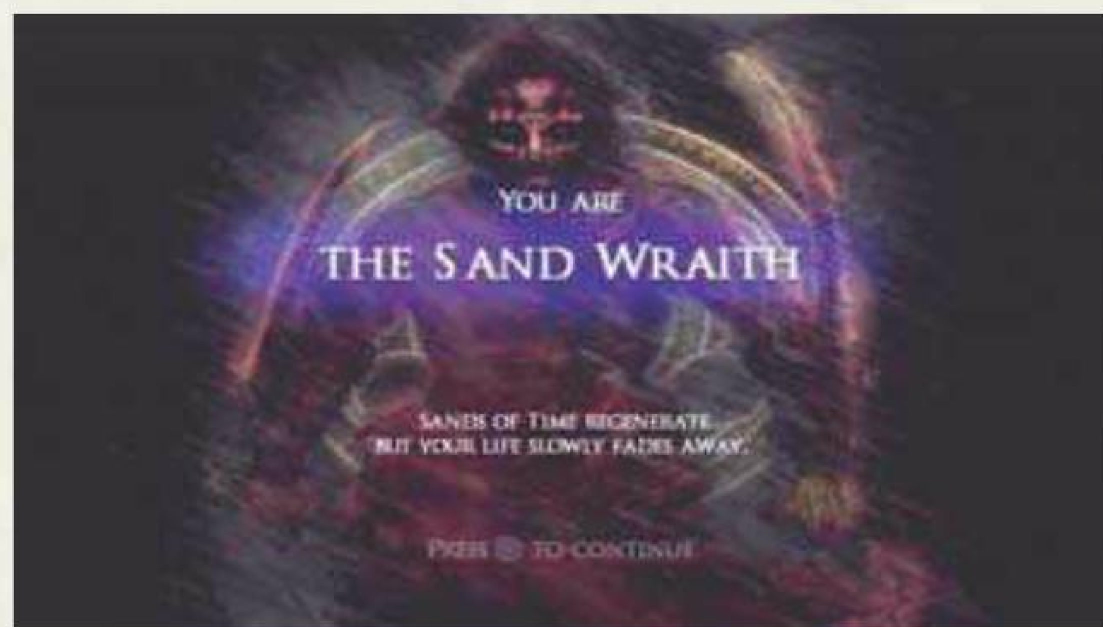
第十二章 找到面具（现世）

先别忙着把门打开，直接右转在雕像的左边找到【宝箱 39】，再进门，回到现世，同时获得新沙槽。全灭敌人后往上走，到达中央平台，要先打死扔飞刀的杂兵，最好的方法是用副武器扔，一刀毙命，然后捡起他掉落的武器接着扔，最后在消灭另一类杂兵，往前走存档。



地上的瓶子全打了回复下沙槽。下面一片区域的跑法与《时之砂》的监狱脱出很类似，就是踩了机关就跑，动作要连贯不能犹豫，没有把握的就发动时间变慢，最后的旗子处记得及时反跳，用刀砍碎墙壁进门，来到大场景后从王子的右手边顺着墙跑，最后利用旗子滑下。



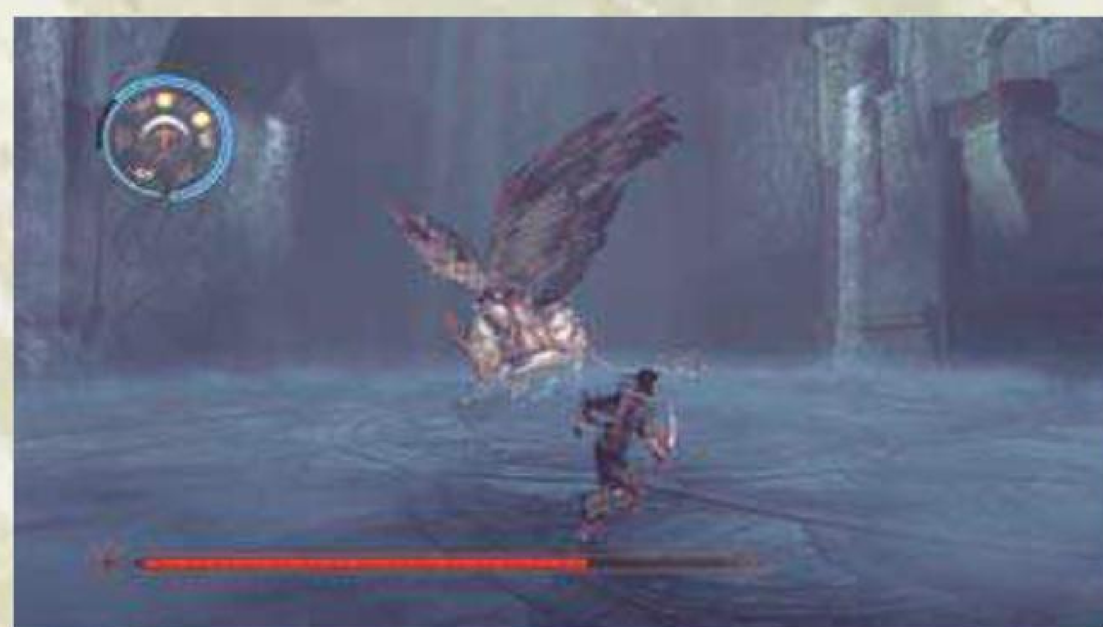


第十三章 回到大厅（过去）

剧情后的王子沙槽会自动回复，但生命值会减少，只有减少缠斗，速杀敌人才是明智的，机关处需要看好时机大胆使用时间变慢，有一条长尖刺齿轮移动的地方要先跳到短小的横杆上，然后悬挂着等齿轮过去，然后再往前跳，在传送点处存好档，回到过去，一种能力再度增强。

接下来的机关全部需要用到时间变慢的技巧，沙槽肯定够用，就是要注意生命值，通过后马上就有存档点补血，存档点的正对面就是【宝箱 40】。

BOSS 战有些麻烦，因为 BOSS 得生命值慢慢长，而王子则相反，最佳打法是一开始就直接按住 R1 后再按住 L1，蓄满会自动发动，连放两下后 BOSS 会上天冲来冲去，由于判定不算太严，

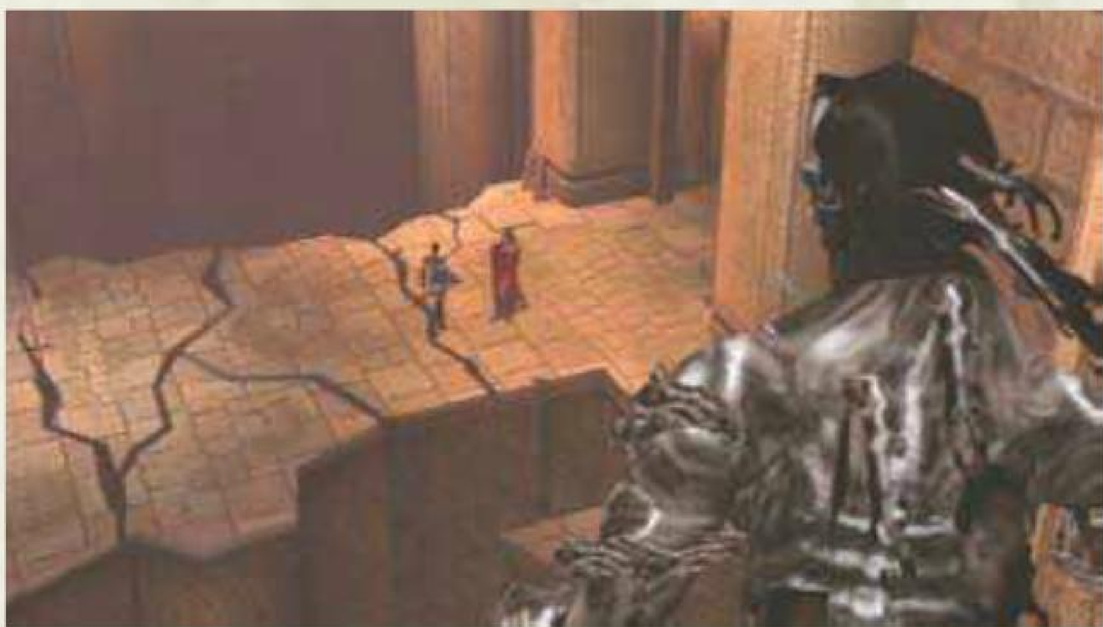


信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结



翻滚即可躲过，等其落地差不多又有两个沙槽了，一看它准备落地就在中间直接蓄力，这样正好将它打飞，接着它还会在地上行动，如果没有沙槽了就滚到尾巴的地方滚一下砍一刀，目的是让它少回点血，满了之后接着放能力，再重复两次就搞定了。打这个BOSS最重要的就是节奏不能乱，如果放能力时被它打中不仅沙槽没了，攻击机会也没了，如果失误到达两次，建议直接跳崖重新开始。值得一提的是，如果拿了最强武器，打这个怪物的方法就是：发动时间变慢后绕到后面狂砍腿，然后再发动再砍，一直这样就行。

来到大门右边使用三角跳上去，往左走到头进门，用时间变慢过一连串的机关，横着的木头可以现在左边的石柱上跑一段再反跳过去，来到花园先把当时没拿的【宝箱 41】收了，然后不要和敌人缠斗，直接从右边的门出去，回到当初被 Dahaka 追的传送点那里，如果生命值不够了可以先跑过去喝水存档。面对传送点的大门，从右边走，还是像之前那样，踩机关然后利用伸出的平台走，落到地面后直接出门，存档后返回有四根柱子的大厅。



第十四章 找到通往王座之室的道路（过去）

剧情过后，返回怪鸟阴魂不散的花园中央，连上两个木梯来到三层，转身跳到对面平台，进入传送点回到现世。

刚出门就被 Dahaka 扔下去了，喝完水从一楼出去，之后全是走过的路，到达这个场景最上层左边的平台后，不要往左走，在右边的低矮平





台使用三角跳跳上去。接着往上走，在传送点处回到过去。

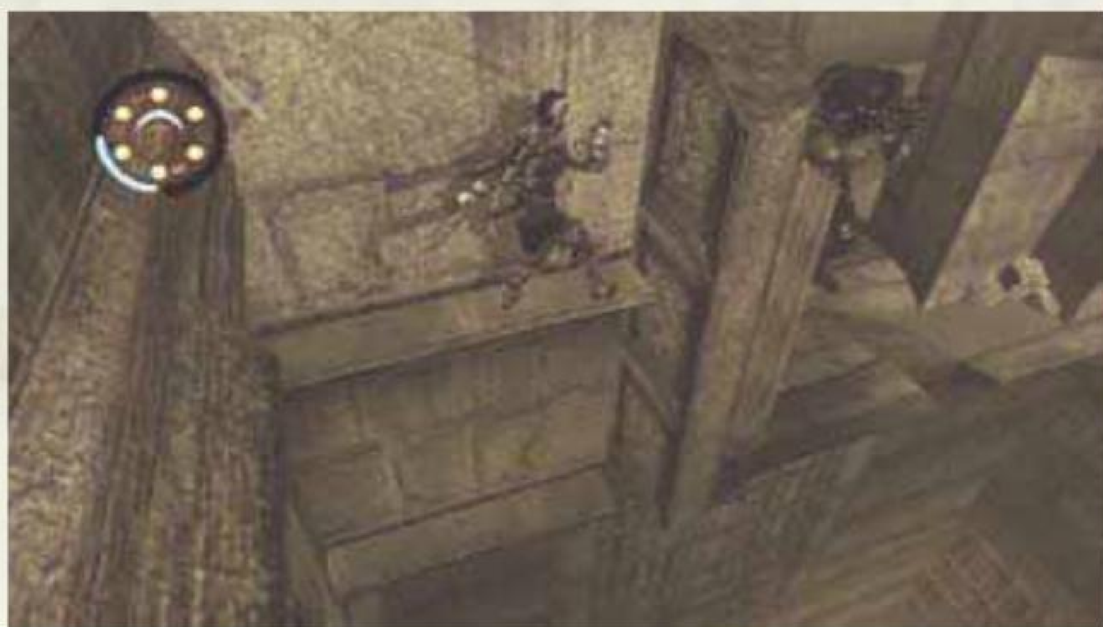
到达存档点踩下机关，之后回到存档点地带会发生剧情，接着往前走，挡路的木柱跑墙过。再次存档后引诱自爆的杂兵炸开墙，从旗子滑下去，在第一个横杆处停一下，它会掉下去，后面的柱子一口气过了，到达平台把所有杂兵扔下悬崖，利用墙反抓树枝，再跳回墙壁上，跑墙过去用旗子跳上对面的树枝，摆荡后三角跳上平台，留一把副武器不要用，捡【宝箱 42】后喝水，利用悬挂往下走，随后的动作依旧要一口气完成：滑下旗子→摆荡→蹬墙→摆荡→连续跳过柱子→连续通过木板，最后还要注意女忍的暗算，提前准备好出刀，落地后立刻发动时间变慢，先砸【宝箱 43】再砸墙进门。

来到尖刺齿轮前，女忍一出现直接送一把刀过去，用时间变慢跑过墙壁后，三角跳的部分等齿轮移动在最下方再发动时间变慢立刻跳上去，救下自己后马上回头，把身后的【宝箱 44】拿了，出去到达存档点，进入有熔炉的大房间，先把左手边【宝箱 45】和右手边的【宝箱 46】收了，非常好找，把敌人打得差不多就上木梯解谜。

上来后记清楚三个旋转机关的位置，除了脚下这个，还有左前方的一个和右前方的一个，以当前的站位为基准，完成以下步骤：将右前方的机关逆时针推 90 度→将左前方的机关顺时针拉 90 度→返回初始平台推 180 度。执行第一步前可以先去最里面的平台收了【宝箱 47】，从特写的门出去，存档。

通过挡住的木柱，还是先在石柱旁站好，等它移动过来就利用石柱反跳，然后迅速翻滚离开其有效范围。随后的机关只要多运用 L2 与 R2 调整视角，配合时间变慢都不难通过，在出现两把长刀的道路尽头，看好时机蹬墙反跳，不过要提前看清楚方位，接着跳进洞里。

出洞后从对面开着的门去之前的藏书室，路上有个存档点，挡路的木板门用刀砍掉，接着只需要重复之前走过的路即可。Dahaka 登场后不要惊慌，从左边上去，慢慢往里头，落地后开始逃命，剧情发生后存个档，之后的路上会有许多杂兵，顺着右边墙壁跑过去，捡到道路尽头的【宝箱 48】。



到达一片浓雾区，消灭第一批敌人后就沿着路去找开关，踩下开关后需要顺着左边墙壁跑，利用钟乳石往门那里跳，可以不停使用时间变慢直到进门，消灭敌人后别忙着踩机关，打破机关对面的裂缝墙，里面有一把很强的副武器，注意千万别给扔了。

存档后回到与巨人对战的房屋，直接跳到对面平台拉机关，然后回到房间从打开的门出去，通过水车，跳到关闭的大门前，从利用旗子下去，在遇到自爆杂兵的路口右转进门，在最里面的房间爬上木梯并反跳到中央，那里有一个【宝箱 49】。原路返回路口，往左走到下层。

进门存档，挡路的圆木从右边的墙檐通过。在门口悬挂，先往左走拿到【宝箱 50】，再往右，跳到中央后根据镜头提示往下走，再最底层再次跳向存档点，在切菜般地解决掉巨人后，返回四根柱子的大厅，剧情过后去女皇那里，准备最终战。



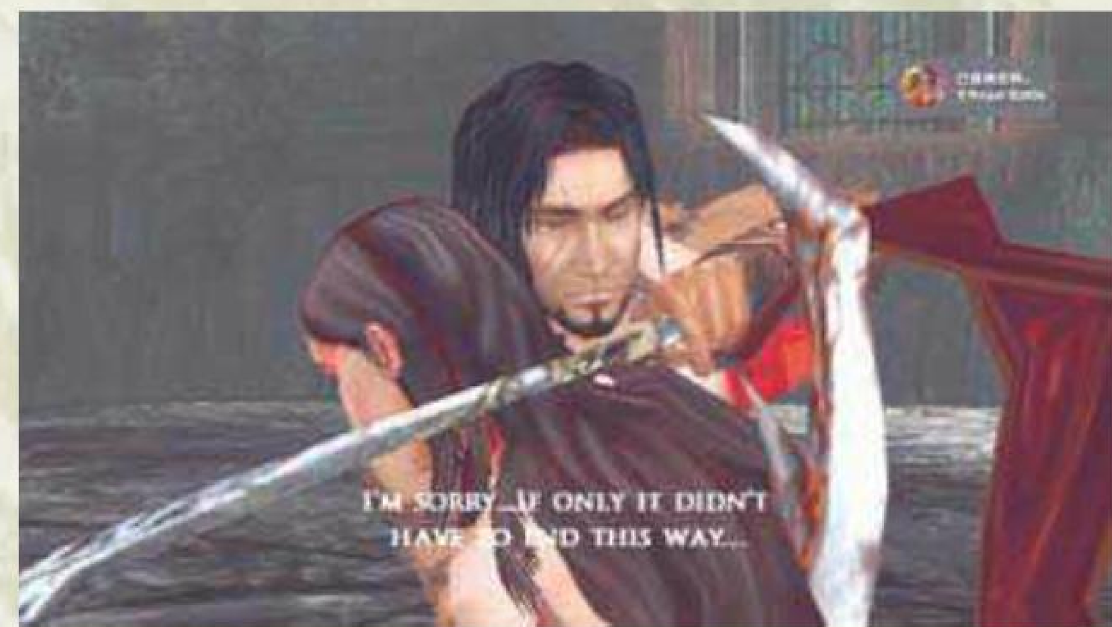
第十五章 找到时之女皇(现世)

回到现世后的路再简单不过了，准备决战吧！



普通结局：决战时之女皇

对战时之女皇提供两个打法、第一种打法是常规型，那就是 ×、□、□的踩跳连技，打法就引诱她出连招，收招继续反复之前的招式，她瞬移就翻滚，她发动时间变慢王子可以也变慢或者让时光倒流，最安全的是挂在悬崖边，这样能躲过除了龙卷风外的所有攻击。第二种就是硬拼型，放时间变慢猛砍，然后马上接着放，一直重



复到她放龙卷风，这样能补充三个，然后接着砍，反复数次就能结束战斗。不论选择哪一种战法，在剧情外后必须立刻防御或翻滚，否则会中一套连技，躲龙卷风的话多转圈移动，风加速过来就用侧翻即可躲过。



隐藏结局 决战 Dahaka



只要能控制住局势，与 Dahaka 的战斗就不会困难。刚出来沙槽是全满的，赶紧冲上去按住 R1 再轻敲 L1，然后往死里砍，能力的效果结束后就再发动一次接着砍，如果沙槽快没了就发动时间变慢，一口气砍下来会发生剧情，女皇会把 Dahaka 打飞，然后赶紧利用场地周围的沙槽回复来补充，再立刻到 Dahaka 身边按住 R1 再轻敲 L1 接着砍，总之要争取一次将其砍到死，如果补充沙槽耽误太多时间，Dahaka 会回到平台中央，体力全回复，一定不要让这样的事情发生。





《波斯王子 武者之心》奖杯列表

三部曲中，奖杯难度适中的要属《武者之心》了，最让人感到遗憾的莫过于游戏难度的奖杯不“向下包括”，这也就代表游戏最起码要打三遍，不过比起《王者无双》本作在一些设定上要好太多。如果只想打三遍完成游戏，建议大家按照以下步骤：第一遍选择普通难度，拿齐五十个宝箱，去过九处生命值上限增加点，其他的附加要求也能全部完成，打隐藏结局；第二遍选择困难难度，这次打普通结局，如果附件条件的奖杯有遗漏赶紧补；第三遍选择简单，达成“Undefeated”奖杯，通关后白金就到手了。




Fighter

取得条件：以简单难度完成游戏

奖杯说明：在制作成员表出现时解锁。

铜杯




Warrior

取得条件：以普通难度完成游戏。

奖杯说明：在制作成员表出现时解锁。

银杯




Time Weaver

取得条件：每种能力至少使用一次。

奖杯说明：这里所说的每种能力并不包括“加强版”，只要将四种发动招式的方法都执行一次就行了，按键方法在前文《武者之心》系统解析写得很清楚了，有疑问就去查看吧！

银杯




Grappler

取得条件：投掷一百名敌人。

奖杯说明：流程中敌人是很多的，远超过一百名，不过为了稳妥起见，大家可以见到敌人就先按△键扔一下，然后再打，中期就能解开此奖杯。

银杯




Executioner

取得条件：斩杀一百五十名敌人。

奖杯说明：将敌人斩杀是能看到特殊效果的，也就是清晰地看到敌人被劈开了，里面还有红色的血什么的，斩杀技有好几种，这里推荐一个同时可以达成奖杯“Dual Wielder”要求的招式□、△、△，可谓一举两得。

银杯




Dual Wielder

取得条件：用双手武器的招式杀死敌人一百名。

奖杯说明：依旧推荐□、△、△，杀敌数可以与上一个奖杯一同累积人数，这两个奖杯都拿到后就可以把敌人直接往悬崖下面扔了，不过这样就得不到沙槽补充。

银杯




Adventurer

取得条件：进行游戏达到十个小时。

奖杯说明：这个奖杯和《时之砂》一样，也是可以多周目累积的，不过依旧是建议大家在一个周目时挂满，还是不要进入暂停菜单，找个没人的地方站着就行。

银杯




Throwing Master

取得条件：向敌人投掷副武器五十次。

奖杯说明：每个敌人挂了都会掉下副武器，极少的情况会不掉，有的敌人还能掉两个，不停地扔就是了，此外，游戏中每个小武器架打坏都能捡到具有一定特点的副武器，没事多扔扔，前期就能解开这个奖杯。

银杯




Hero

取得条件：以困难难度完成游戏。

奖杯说明：困难难度里最难的不是 BOSS 战，而是杂兵战。许多敌人不只是一点讨厌，而是相当讨厌，再加上有王子不少动作都会变成这个变成那个，因此如果不是迫不得已，建议大家回避战斗，或者扔悬崖，沙槽在瓶子里找。在 BOSS 方面，有的玩家可能会觉得 Dahaka 只要掌握方法，比时之女皇好打，但个人还是推荐走普通结局。不打 Dahaka 不是因为他有多难，而是因为必须要到达所有生命值上限的增加点，通往这些增加点的机关不说很难，但有的确实很麻烦，容易失误，如果退回的 Checkpoint 在老远的话难免耽误时间。应该推荐凭借在通普通难度时对各个生命值上限增加点的印象来判断去哪几个，挑几个顺手的拿了就行了。

金杯




The Art of Sand

取得条件：收集所有隐藏 Artwork。

奖杯说明：这里所说的“所有隐藏 Artwork”就是指的五十个宝箱，请大家按照流程逐个取得，最好能一遍拿完，不要有遗漏，不过实在不小心漏掉了也不是没有补救办法。游戏中所有装有 Artwork 的宝箱只要打掉一次系统就会有记录，即使你随后没有存档，或者没有到达 Checkpoint。这个周目漏掉的宝箱，在下个周目也能捡，而且只需要捡漏掉的。部分宝箱漏掉以后同一周目内还能去，但是可能无法原路返回，例如【宝箱 07】，但只要事先留好存档，打了宝箱可以重新读档，继续流程。不过建议各位还是不要走到这一步，一遍搞定是最皆大欢喜的场面。

金杯




Maximum Capacity

取得条件：生命值达到最大。

奖杯说明：去过九处生命值上限增加点就行了，是打隐藏结局必须达成的要求，位置在前文攻略中有注明，不要错过。

金杯




Undefeated

取得条件：一次不死完成游戏。

奖杯说明：任何难度下完成都行，推荐大家用简单难度完成。奖杯的要求虽然是“一次不死”，但实际系统的要求应该算是“不接关完成游戏”，在游戏中玩家可以挂掉后再使用时光倒流，如果没有能力倒流了，可以在“GAME OVER”的画面出现后直接选择退出游戏，然后在主菜单读取之前的存档继续打就行了，只要不点“Retry”直接接关就不要紧。需要注意的是，有发生过误点“Retry”后退出并重读档还是无法解锁此奖杯的情况，因此大家下手千万谨慎，没事别乱按，养成看到存档点就存档的好习惯。

金杯




Warrior Within

取得条件：取得其他所有奖杯。

白金




Land on the Horizon

取得条件：抵达时之岛。

奖杯说明：剧情奖杯。

铜杯




Water Sword

取得条件：获得最强武器。

奖杯说明：拿到最强武器时获得，在这之前需要让生命值达到最大，并且走到沙漏之间将它拿起。

银杯




Rock 'n' Roll

取得条件：击败巨人 Giant Golem。

奖杯说明：打倒那个会显示血槽的加强版巨人，剧情奖杯不会错过。

银杯




Legendary Creature

取得条件：击败 Griffin。

奖杯说明：剧情奖杯，在王子取得面具后遇到，在天上那个飞来飞去的大怪物。

银杯




Royal Battle

取得条件：达成普通结局。

奖杯说明：走普通结局路线，击败时之女皇第二次后便会获得。

金杯




Black Sand

取得条件：击败 Dahaka。

奖杯说明：走隐藏结局路线，击败 Dahaka 时获得。

金杯




Secret in the Sand

取得条件：完成隐藏结局。

奖杯说明：击败 Dahaka 时与上一个奖杯一同解开。

金杯

第三部《波斯王子 王者无双》

按键列表

按键	作用
左摇杆	角色移动
右摇杆	调整视角
□键	主武器攻击
△键	副武器攻击／投技
○键	捡副武器／投掷副武器／松手
× 键	翻滚／跳跃
L1 键	时光倒流（按住）／时间变慢（轻敲）
R1 键	防御／爬墙／喝水
L2 键	远镜头
R2 键	主视角
R3 键	视角回中
START 键	暂停菜单



游戏时间：通关时间 7 小时左右，白金至少 15 小时。

系统解析

修正与变化

《王者无双》比起《时之砂》与《武者之心》两作来说，变化还真是不少，特别是细节的修正，能感觉到系统的侧重点有些变化，攀爬和战斗的动作性都更强了，只是部分“老问题”没有得到解决，算是治标不治本，不过总的来说还是值得肯定的。下面就将本作中一些第一次出现或与前两作不同的地方为大家稍作讲解。

收集要素



本作的要素相对多些，但收集要素的数量大减，隐藏泉水只有六处，传送门的数量相对多出几个，但大都在主干路不远，除非是刻意不去捡，否则错过的可能性不大，只是拿下传送门的战斗难度，会因为玩家的策略选择而有所差异。金钱概念在本作首次出现，不过其作用仅是购买前作《武者之心》中就曾出现过的设定图等物品，游戏中能够获得金钱的地方不能说少，但每次获得的数量却是极少，由于事关一个奖杯，因此各位请不要轻易在设定图上花钱。

章节划分

本作的章节划分按照存档点的位置来，包括系统提示存档的位置，也算章节的分节点。和前几作一样，本作的的存档点分布依然是间隔不均，有的打了好长时间不见存档，还有的恨不得跑几步路就到了，由于本作的 Checkpoint 非常少，因此大家还是养成见到存档点就存档的好习惯比较好，避免不必要的时间浪费。

攀爬跳跃

说到攀爬技巧，本作比前两作增加了一些东西，还将以前融合在一起的地形分给了王子与暗王子。共通的新要素有可以不碰摇杆按 × 键站在横杆上；可以撑在两个间隔很窄的墙壁间自如地往上爬或往下滑；墙壁上会出现弹跳板，在合适时机按 × 键会自动跳到合适的位置；墙壁上有特征明显的小孔，接近后按□键王子能用刀固定在墙上，并进行下一步移动；暗王子能用链刃进行摆荡（△键），拉远处的机关出来，可以看做是对绳索使用的改良，使游戏节奏加快不少。视角方面，本作的远镜头只能在左下角出现提示时才能使用，主视角则没有限制，但右摇杆的默认视角移动却上下左右反转，这个设定对于适应了前两作手感的玩家来说，出现误操作的可能性很大，因此大家记得在“Options”的“Camera”选项里面，把第一项和第二项关闭再继续游戏。



战斗动作



新增加的速杀杀敌快，但发动时机有要求，原则上是不被敌人发现时靠近到有效距离就可以，游戏中只要看到屏幕上有特殊的效果显示，同时伴随有心跳声就立刻按△键，接着需要按□键完成速杀，第一次按□键时手柄会发出震动提示，随后的几次需要等王子手中的刀发光，不同敌人需要按□的次数与时机都不一样，判定严格度也不统一，玩家不论按早还是按迟都会造成速杀失败，具体的合适时机的掌握三分之一靠熟练度，三分之一靠反应，再三分之一靠操作。

普通战斗的部分与《武者之心》差不太多，最大的不同就是小刀时之刃变成了手里主武器，其他的长刀都变成了副武器，因此副武器的耐久度有了明确的显示，游戏中的武器架打烂后就会有特殊副武器补给。几个特殊能力中还是时光倒流与时间变慢最实用。



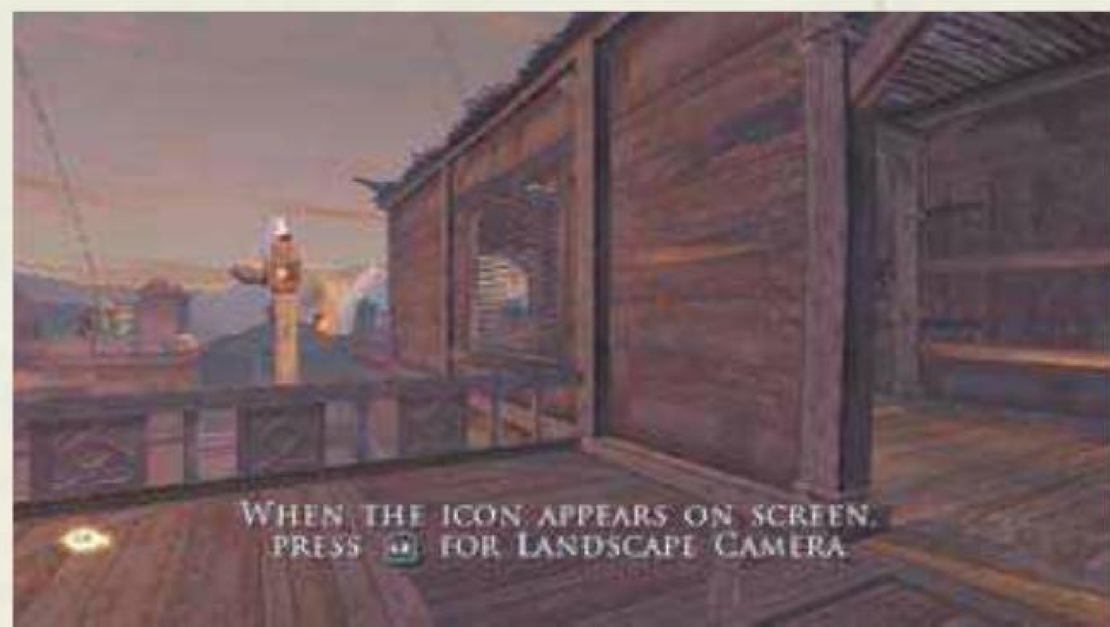
多话 王子从《时之砂》开始就有自言自语的毛病，在《王者无双》中更是变本加厉，经常和暗王子较劲，自己和自己吵架。

流程攻略

序

从门下翻进去，左转爬上去，然后跟着提示走，相信经过前两作的锻炼，开场的攀爬对各位来说已经变得非常容易。利用木柱到达对面的洞口，翻过去能看到第一个存档点。

第一章 城墙



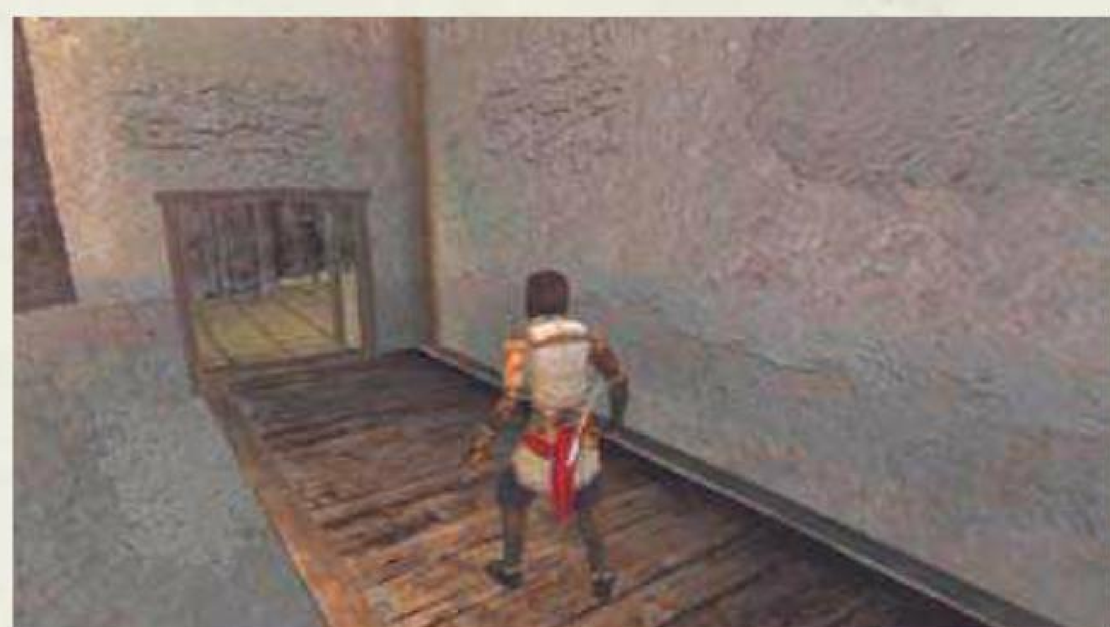
爬上木梯拿到刀，然后练习使用速杀，接着屏幕左下角出现闪光标记，用L2看地形，从柱子往下，完成第二次速杀，接下来敌人都是用来练速杀手感的。

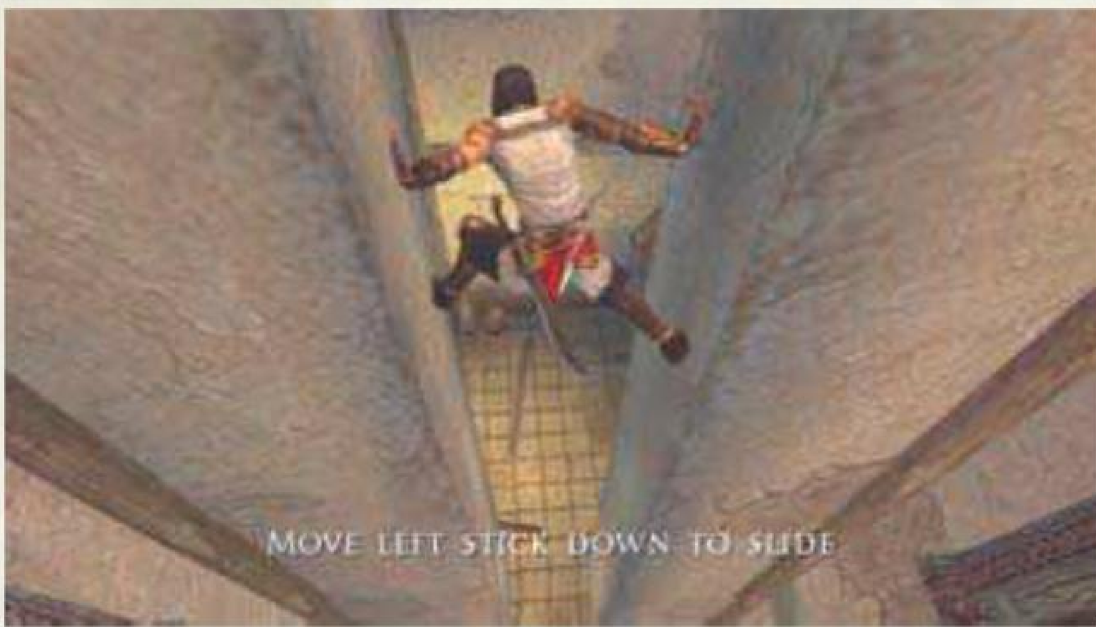
看到女皇被拖走的镜头后用旗子往下，与敌人正面接触，战斗手感赶紧适应，找个觉得最不错的招式吧！全灭他们走到道路尽头，进门蹬墙往上走，然后下一层，左转从左边爬上去，往前走遇到弓箭手，将他干掉后转身进门，下去后的速杀第二下没有了时机提示，注意时机的把握。从左边门出去，再存档。



第二章 港口

往前走能看到女皇被拖着，但暂时是下不去的，顺着木板走，从破门那翻滚进去，接着可以

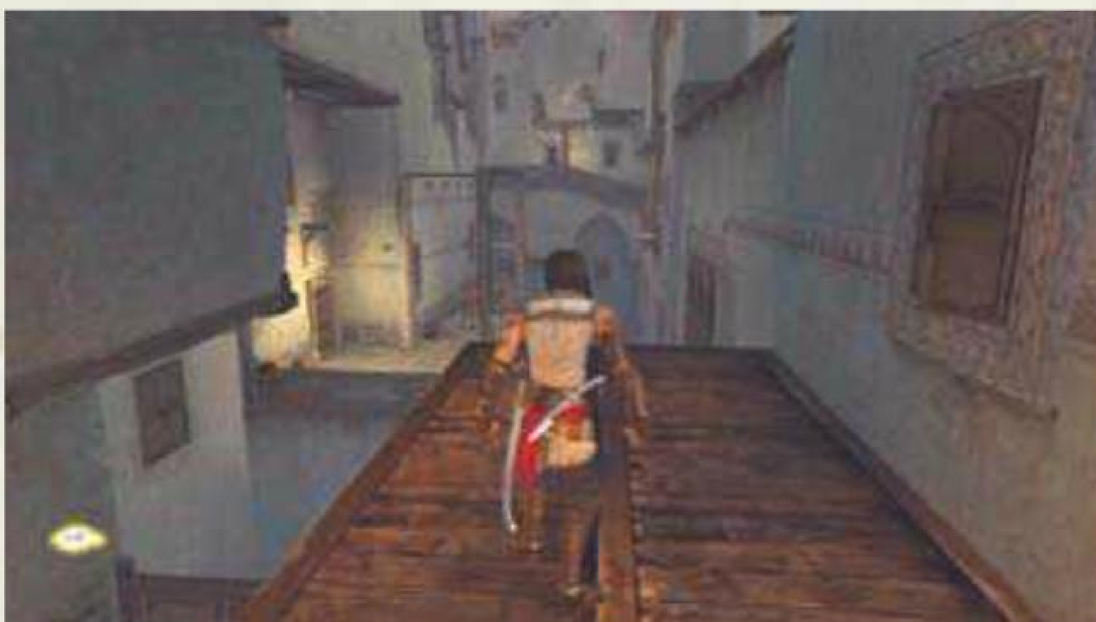




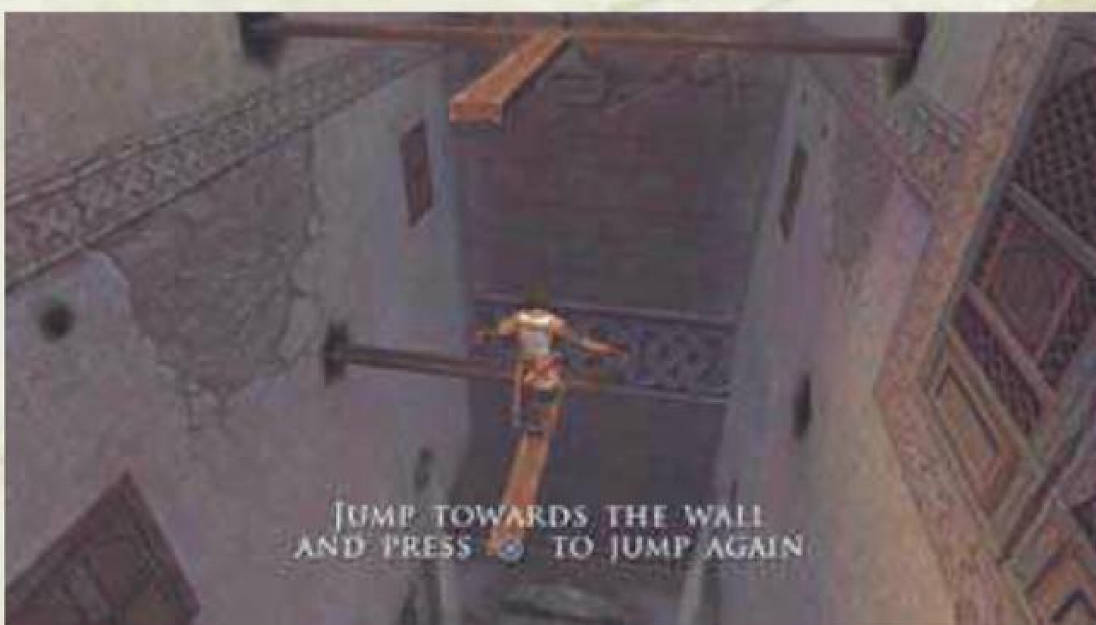
练习“空降”速杀。在右前方蹬墙往上走，来到横杆尽头大胆往前跳，记住这个新动作，王子能够在狭窄的墙壁中央往上或往下移动。杀死敌人后跳上横杆，走到右边往前跳，再左转跳到对面，往上走，跳到前方横杆上继续往前跳，滑到底部先用左摇杆转身，然后发动速杀。

下个场景的两个敌人均可速杀，只需看清楚他们面朝的方向，当然，直接打也是可以的，全灭敌人后上木梯往前走，到达存档点调整一下。

第三章 街道



存档后立刻从对面爬上去，顺着墙跑反跳到对面横杆，等第一个敌人走过来再杀，第二个也跑不了。顺着左边墙走，跳到对面平台后使用三角跳往上，再顺着木杆一直跳到对面，落地杀敌，走到正上方有木杆的位置利用蹬墙跳往上，跳进建筑物存档。



第四章 宫殿阳台

跑墙跳上阳台，利用墙檐完成速杀，进来灭掉弓箭手笔直走，爬上特征明显的平台跑墙并按□键，接着跳起来再按□键，然后跳上对面，顺着墙壁跑在适合时机按×键，以后这两个技巧



要熟记。下去杀敌后利用柱子跳上一处矮横杆，跳到对面，从墙檐走过去并跳到窄墙里，转身速杀。

跳到前方的横杆上，速杀敌人，然后砸开障碍物，等敌人放松警惕再次速杀。从左边跑墙往上，然后往左跑墙使用刀，再从右边跑过去用新速杀技巧杀敌。在左边蹬墙跳上横杆，再跳到另一个横杆，原地跳一下往上走，后面的敌人大家随意看一下地形就知道怎么速杀了。进门，利用跑墙与小刀的组合来到右边墙檐，上去后踩机关进门，存档。



第五章 宫殿

随后就有机关了，样子比前两作有些不同，但本质没变，趁不难熟悉下。推动旋转开关后上层的通道打开，然后来到墙壁木制的装置前跑墙按□键，这就是本作的新开关，然后赶紧跳到上层，在大厅存档。





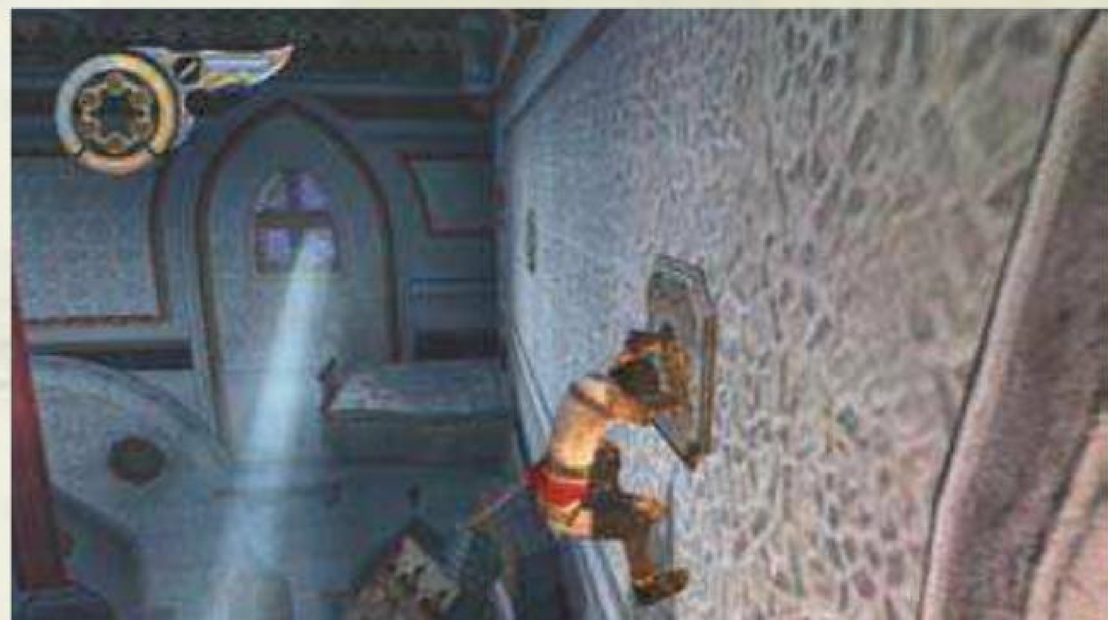
对不上号 设定图中无论是王子还是暗王子都十分帅气，但实际游戏中暗王子长相真的让人不敢恭维。在CG动画中，本作的王子长得很奇怪，完美没有了《武者之心》中的帅气，为了衬托法拉，连时之女皇也一并变丑了，真是悲剧。

第六章
王座之室

在存档点面前站好，从右手边的雕像爬上去，墙壁上有插刀的地方，速杀敌人后在指定地点用L2查看状况，按照视角提示速杀下一个敌人。从右边爬上墙檐，用悬挂往前走，速杀三名敌人后出门。

剧情过后获得了时光倒流的能力，和以前的发动方法完全一样，先一路跑到底，看到锁住的门就转身攀墙踩机关，进门后赶紧笔直跳过去然后攀墙，用刀连续跑墙过，用旗子滑下，进门存档。





第七章
陷阱回廊

踩机关进入门内，许多平台都垮了，找到一根底部最细的柱子爬上去顺着跳，来到墙檐往右走，利用跑墙和刀跳上柱子，最后从墙壁的缺口出去，从旗子上滑下，存档。



第八章
毁灭的宫殿

躲过机关后来到大厅，从右边的缺口跃过，杀死敌人后跳上墙壁边缘，再杀死两名敌人左转往上爬，继续左转用刀往上跳，前行不远到达存档点。



第九章
皇家御室

踩机关进门笔直往前走，之后发生剧情，落地后存档。

第十章
下水道





顺着横杆一直往前走，再从墙檐爬到左边，松手从墙缝往下滑，杀死敌人后用刀启动机关，松手后滑到下层，跳上横杆，持续松手到底。喝完水走到最前方上岸，利用视角提示使用刀往上走，跳上中央的柱子后滑下，进门走到木杆顶端，往右跳滑下，用远镜头看好左边的木板，跳过去，抓住柱子后利用摆荡到对面，立刻爬墙并出刀站定，到达左侧平台后从右边跑墙过去，滑下。

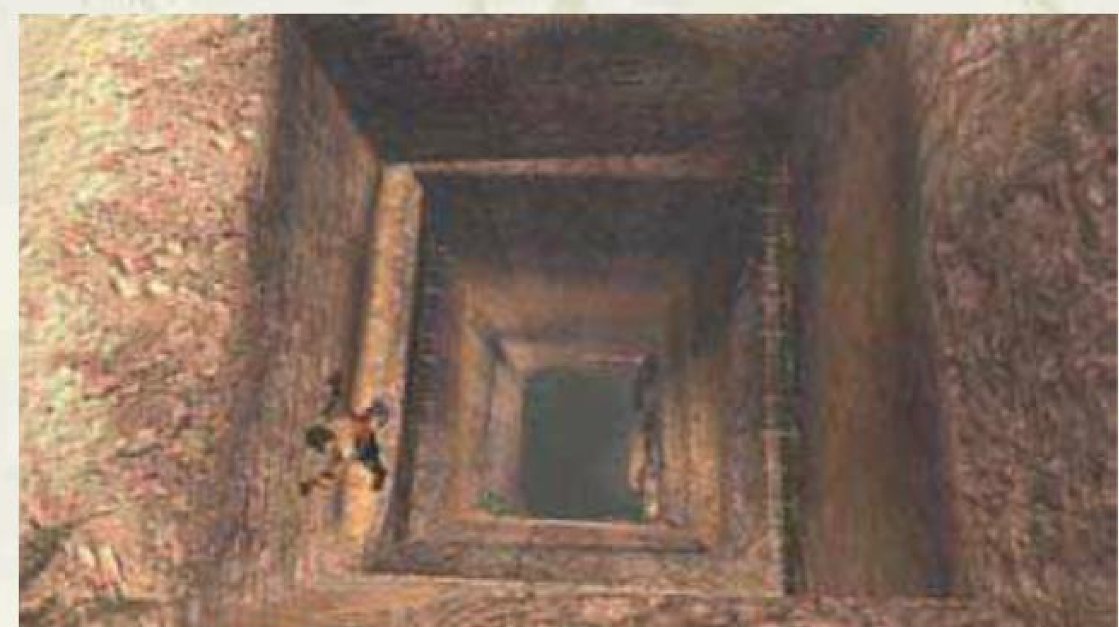
变成暗王子后的路线明显暴力许多，先杀敌补充生命值，然后按住△键拉出机关，进门后用连续的摆荡往前走（按△键），战斗结束后再拖左边的机关，并从右边打开的门出去。利用木板跑墙，登上一个平台后180度转身，从右边的墙壁跑上木梯。拉下机关后利用常规摆荡来到对面，跳进墙缝滑下，王子回复正常。


【第一处隐藏泉水】

全灭敌人后用刀启动左边的机关，进门先左转，那里通往【第一处隐藏泉水】，本作的泉水喝了之后要过机关，然后才算成功。原路返回，这次笔直往前，存档。

第十一章
隧道

一路往上走，注意在隐藏泉水处就遇到的弓箭陷阱，悬挂就能躲开，灭掉两个敌人后攀墙往上走，顺着镜头提示即可回到地面，存档。

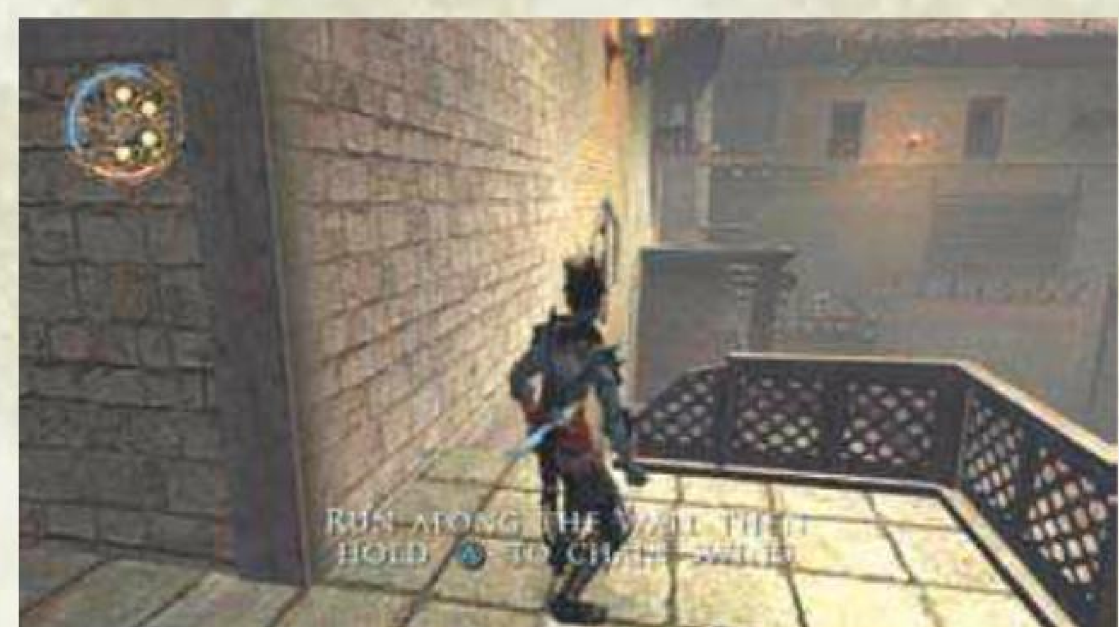


第十二章
堡垒

看到【第一个传送门】的特写后，接下来就得拿下这些传送点，如果能悄悄将敌人速杀，那么就不会有什么阻力，反之，就会有许多的敌人被传送过来。

滑下后等待时机，杀掉第一名敌人，然后走到前方去速杀那名红色的敌人，这里的速杀时机判定比之前要严，需要眼疾手快。靠近传送点后取得新沙槽。

后面的三个敌人杀法随意，将他们全灭后利用刀爬上墙壁，用弹跳板跳到指定平台，往上爬，干掉杂兵后推动机关。接着变成了暗王子，速杀技巧也发生了变化，成了连按△键，利用系统提示的新技巧下到地面，爬上中央的木柱，通过横杆摆荡到机关那，用刀打开，进门王子会变回来。





INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

清静 只要王子站着不动，暗王子就开骂，而且会说个不停，暂停以后时之女皇又开始唠叨，回想《时之砂》，法拉似乎也有自言自语的毛病，这一群人还真是纠结。

马车上的战斗不难，需要利用地形把敌人的马车挤得撞墙，还得用刀砍死爬上车来的敌兵，还要时刻注意前方的道路，第一次进行马战难免会有点不适应，挂了就用时光倒流，熟悉了就好。下马后的攀爬非常容易，跟着镜头提示走就对了。到达存档点就存档。

第十三章 底层市区



往前走不远就能通过远镜头看到【第二个传送门】，往前跳，然后再往右，悬挂走到右边松手往下，窗口处最好使用悬挂通过，跳到对面平台后跑墙过去，速杀两名敌人，顺着镜头提示下去再杀一名，然后跳到墙缝中，等待时机一次速杀两人，最后搞定红衣的敌人，走近传送门拿到一百块钱。

出门左转，消灭两个敌人后跑墙往上，往右翻进去，落地会遇到两只狗，它们会吸收王子的沙槽点，一路往前走王子再变身。击败几只狗就用链刃荡到对面，落地就往前跑并抓住横杆，然后按 × 键跳上去（不要摆荡），速杀敌人后从左边墙壁跑过去，中间要按△使用链刃，落地继续跑，直接跳起使用链刃到达木梯，视角可能会不是很顺手。上去后王子变回来，赶紧存档，



第十四章 市区屋顶

屋顶的路很好走，敌人站得也比较分散，在到达一处需要利用连续两个弹跳板通过的地方发生剧情，之后从面前爬上去，搞定几名敌人，利





用弹跳板往前走，杀敌后进门，悬挂着往下，到底后走到外面，从右边顺着墙跑到头并用刀停留，松手往下继续用刀停留，最后落地。将前方的机关拉下后会发现开了两个门，先回头走较远的那个门（没有存档点的），那里通往【第二处隐藏泉水】，取得后原路返回，再拉尽管进右边的门并存档。


【第二处隐藏泉水】

第十五章 竞技场

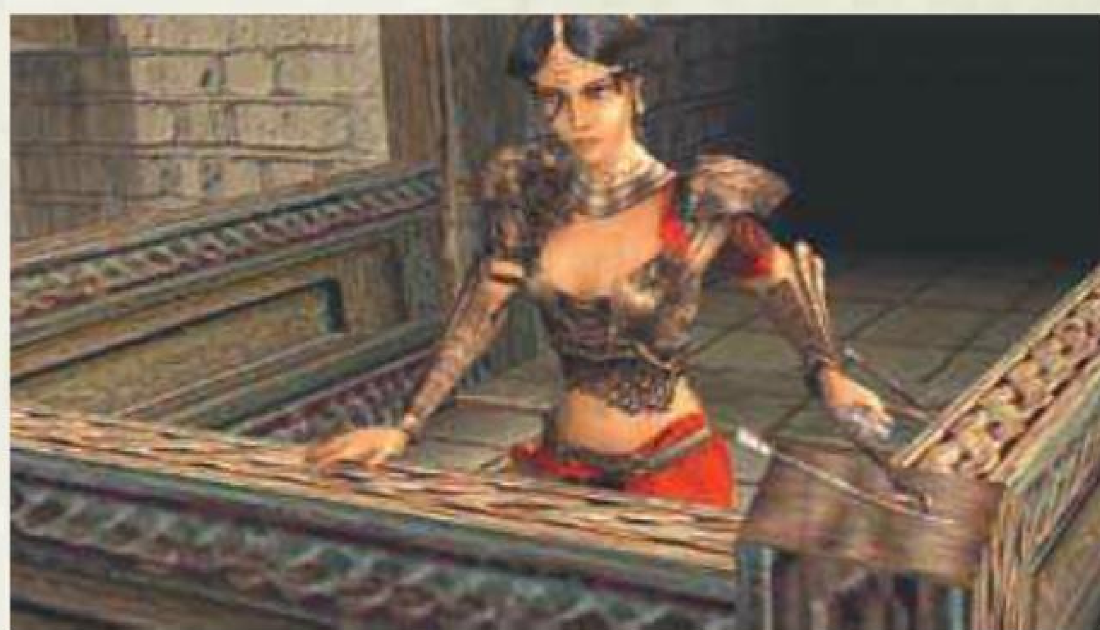
BOSS 战章节，巨人的长相奇丑无比相当刺人，打法方面很固定。首先无视巨人，利用场地中外围两处可以爬到高处的地方给巨人来两次速杀。接着就直奔巨人而去，翻滚到他腿下两条腿换着砍，因为一条腿代表半条血，最后等他一只脚抬起来的时候赶紧去砍另一只脚，然后他会跌倒，速杀会直接开始。第一场 BOSS 战很简单，每次速杀都是三招。打完 BOSS，落地会提示存档。



第十六章 竞技场地道

顺着墙跑过去，然后往上走，用链刃往对面跳，接着要再次用到链刃，只不过这次要起跳快，别被暗算了……躲过机关上来赶紧打罐子补血，然后下木梯，用链刃把对面的机关拉出来，跳过去进门，从右边墙壁配合链刃跑，借助视角的切换往前走，王子恢复正常，并见到法拉。





第十七章 阳台

看准时机直接从右边跑过去发动速杀，前方就是【第三处传送门】，利用远镜头杀敌下一名敌人后，翻出前方护栏跳到对面，再次发动速杀。利用刀从墙跑到铁链上，杀死正下方的敌人，然后跳上另一边的铁链，等敌人走过来继续速杀，然后顺着道路走到对面一侧，等敌人走到正下方时使用悬挂，并再次发动速杀，靠近传送门取得时间变慢的能力。

回到走廊上，顺着刚才的路再走一次，在遇到敌人的地方观察墙壁，踩下机关后发动时间变慢，进门存档。





第十八章 小巷

三角跳来到上方，用刀抓住墙壁，上房顶杀敌，之后再遇法拉，接着左转，往前走顺着墙壁跑过去，杀死几名敌人后法拉回帮忙开门，进去就行。

无趣的秘技 通关后游戏会显示一条秘技，就是在暂停画面输入：右、左、右、左、下、下、上、上、□、△、□、□、△、△，再回到游戏中手柄会震动，然后获得隐藏副武器，威力不敢恭维就算了，打两下还就坏了……





滑到底层别忙着下去，先跳到对面再利用旗子往下，第二次利用旗子是注意要跳到对面，然后再三角跳往上，连上两个木梯再遇法拉，下楼打隐形怪，凭感觉发动□、△、△，几下子就能搞定他们。以背对下来的平台为基准，走右边的路，在尽头处右转往上看，接着跑墙上去，往上跳，悬挂到另一边跳上柱子，进而跳上墙壁，用完弹跳台发生剧情，用法拉弄下来的平台跳进墙壁的洞口，拉下机关后返回之前的门内（直接站在平台上跑墙）。

随后的道路明了，打完几只狗后利用视角提示，利用下方低矮的石柱往右跑墙，在合适位置反跳抓住横杆并拉下机关，从出现的平台爬上去，继续向右跑墙两次并反跳到横杆上，转身荡到上方，等王子站定跳到前方的墙边，用刀固定后一路往回走，等墙壁洞口处的敌人转身再跳过去，下面就是【第四处传送门】，刺杀的路线比较明确，用好远镜头的提示，完成后走近获得新沙槽。

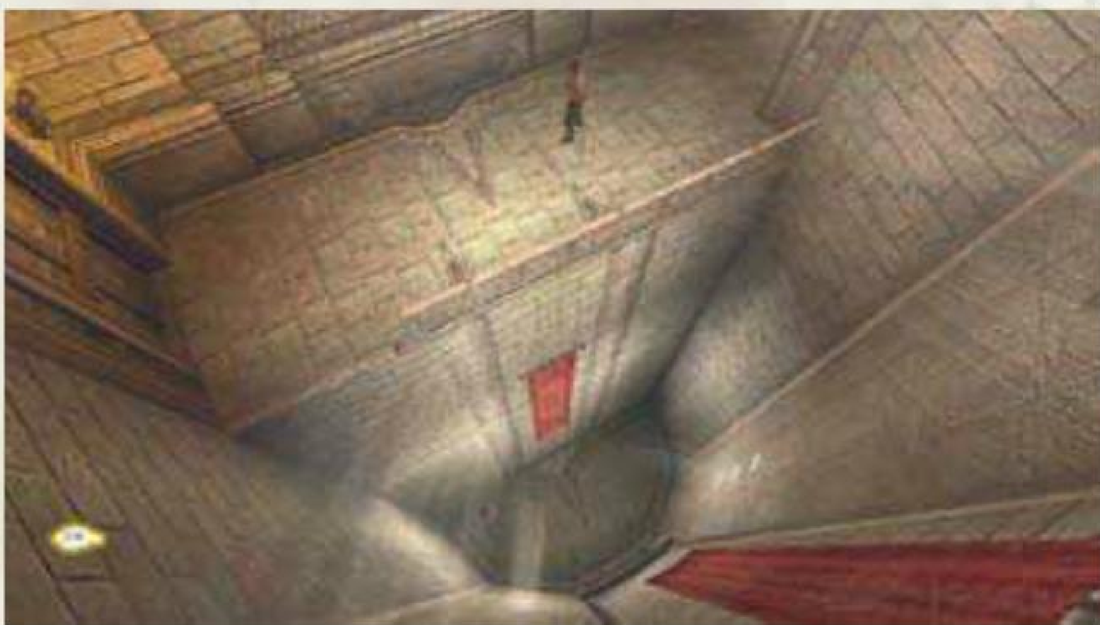
调整视角找到一处竖着连续两个用刀固定的位置，把小平台拉过来垫脚，然后爬上去，遇到法拉后翻过去推旋转机关一次，然后回到两个走廊中央借助刀的帮助来到上层洞口翻出去，落地就推面前的机关一次，然后去推远处的那个机关，剧情发生后把第二个推动的机关再推动一次，最后回到第一个机关的地方再推一次就大功告成了。

法拉把垫脚的弄下来后拖过来打开机关，剧情过后要再打开机关一次再进门，一路往上爬到达存档点。

第十九章 庙宇

拉下对面的机关进门，之后王子变身，用护





栏跳到对面，松手到下层，干掉敌人后跑墙两次并反跳，连用链刃两次，到达对面就左转，搞定敌人后用链刃拉出机关，跳上去后向右跑墙反跳上平台。用链刃拉出机关后跳上去，跑墙时运用链刃、弹跳台各两次，落地杀敌后往右走，用链刃跑墙后反跳再荡到对面，然后直接跑到雕像与墙壁的缝隙间，往前跳并用链刃到达平台，跑墙到对面，跑墙反跳到达上层，迅速弄死两名敌人。继续向右跑，用旗子滑到一半反跳，用链刃到对面顺着旗子滑下，落地全灭敌人，踩机关进门，接着踩机关，并迅速发动时间变慢，一路躲过机关跑进门。

王子恢复正常后先去推机关放掉水，杀死敌人后调整视角找到较低的一根柱子，跑墙反跳上去，然后往上走，到达一处横杆时因为视角缘故能看到一个洞口，原地往上跳再荡过去，这里通往【第三处隐藏泉水】。返回后一直爬到最顶端，进门后推动机关，一路前行爬上木梯，存档。


【第三处隐藏泉水】

第二十章 集市

跟法拉说完话从左边跑墙反跳，过渡到另一侧后跳进缝隙，滑下去速杀一名敌人，然后搞定





另一个，将道路尽头的箱子拉过来压住机关，进门。杀死这个区域的敌人后，把箱子直接拖到对面靠墙，爬上去，干掉敌人后走到道路尽头拉机关，接着把法拉弄下来的箱子压住地上的其中一个机关，自己去踩另一个，进门，之后的道路十分明朗，到达存档点存档即可。

第二十一章 市场区域





下一个小“台阶”，然后顺着右边墙跑并反跳，悬挂后来到下层，可以看到【第五处传送门】，先用悬挂和跑墙来到右边，从右边慢慢下去，如果此时大家的速杀的奖杯已经解开，可以尝试放开打，或者继续速杀也行。上木梯后翻出左边的护栏悬挂，放手下去拉机关，进门后翻出来，用喜欢的方式杀死敌人，走近传送门得到一百五十块钱，将道路尽头左边的箱子拉出来，推倒对面的机关下面，拉下机关发动时间变慢，进门，上木梯，剧情后存档。

第二十二章 庭院

老规矩跑墙反跳，往前走一段暗王子又出现，用链刃荡到另一边结果墙檐垮了，落地干掉杂兵，回头爬墙往上，再次用链刃摆荡来到平台，在下层全灭敌人，再利用木柱跳上中央的大石柱，重新跳上阳台后一路杀敌跑墙，到达房间后移动视角找到缺口，三角跳上去，躲过对面弓箭手的箭后跑墙反跳，用链刃飞过去，接着进门，王子恢复正常。一路往前走遇到法拉，赶紧存档。





第二十三章 妓院

这场BOSS战很简单，无非就是×、□、□的踩背跳，由于BOSS的攻击中会不时出现吹飞的招式，因此在她连续出招时就后滚翻，等她出完就跳上去打。变身后她会到处跑，此时应该追过去发动时间变慢暴打，反复几次她就被秒了。



第二十四章 广场

一路往前走，来到广场后搞定所有敌人，在左前方用远镜头查看，蹬墙反跳用链刃荡到对面，顺着右边墙跑并经过两个弹跳台到中央，跳上平台，翻窗出去，通过跑墙反跳与链刃的结合下到地面，消灭敌人后，踩墙上的机关发动时间变慢，进门，追法拉来到水池，王子变回来，存档。



第二十五章 上流市区

爬上前方的平台，在中间一层往右跑墙反跳，推动机关后悬挂到下层，把之前的木质平台往外拉到顶，然后爬上顶端往左踩墙反跳到上面的木板，往前跳进墙缝，上去后转身往前跳，杀死敌人后推动机关，跳进门，用三个弹跳板飞进下一个门。

剧情后从左边墙跑过去反跳，接着一路往前，在道路尽头用三角跳上去，蹬墙反抓住横杆后爬上墙壁，接着能看到【第六处传送门】，建议把红色敌人速杀掉就行，其他的敌人就直接打吧，也算是加快奖杯进程了。踩机关进门，打烂罐子把箱子拉出来，拖到另一侧道路尽头垫脚，翻过墙去，往上走，存档。



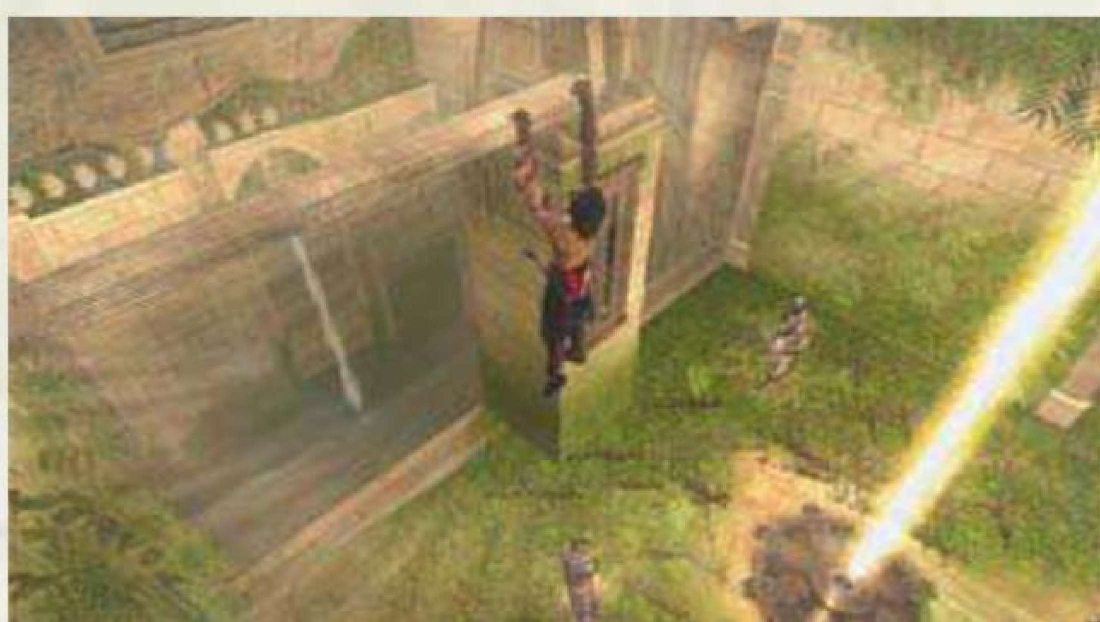


第二十六章 城市花园

接下来的路线很直观，到达下层有好几名敌人的地方，跳到对面并往右边走，跳上树干滑到地面，全灭敌人后拉下墙上的机关，然后用树干跳回去，这次转而悬挂着往左走，放手到木杆上跳到对面，落地后转动视角，找到边缘的木杆，顺着它们跳过去，在横杆处原地往上跳，转身跳上墙壁，看到【第七处传送门】，直接走到里侧杀红色的敌人，然后就随意打吧！走近传送门获得新沙槽。

拉下墙上的机关后，根据镜头提示走，来到一个巨大的水池，下去巨人就来了。这个家伙的打法跟《武者之心》一样，连动作都很像，打法就是砍脚后跟，等他跪下就跳上去，看好时机使用速杀，然后就驾驶他往前跑，而且只能撞木门，





否则两人一起完蛋。成功后爬上木梯，可以先存档也可以先进右边的小洞，那里通往【第四处隐藏泉水】。


【第四处隐藏泉水】

第二十七章 运河

根据镜头提示往前走，下一个存档点马上就到了，为什么两个存档间隔这么近呢，难道是想让错过泉水的玩家把存档盖掉吗？太阴险了！

第二十八章 散步



往前走干掉敌人，把箱子拖过来放到墙壁有痕迹的地方，跑墙过去用三角跳来到上层，杀死敌人踩下机关，利用弹跳板与三角跳过去，发生剧情，王子变身。

用铁链下来，杀死敌人后先找到墙上的机关并拉下，然后贴着右边墙壁配合链刃到达旗子，接着反跳用链刃到达对面，全灭敌人后再拉机关，继续跑墙，经过数次弹跳板飞跃，全灭敌人后再拉机关，不过这次窗户打开了，跳上窗户返回上一个平台，蹬墙跳上去，再跑左边墙反跳用链刃连续飞跃。在平台另一边悬挂，沿着墙檐慢慢走，拉出机关后跳上去并跑上木梯，在下方拉出第二个，跳上沿着右边墙跑，反跳进水池，王子复原。

【第八处传送门】就在下方，这里有两个红色的敌人，不过只有一个能去叫增援，因此主要搞定地上的那个就行，至于第二个红色敌人的方位，全灭敌人后看到沙子哪里飞就知道了。走进传送门获得两百块钱。之后的陷阱只要看好第一



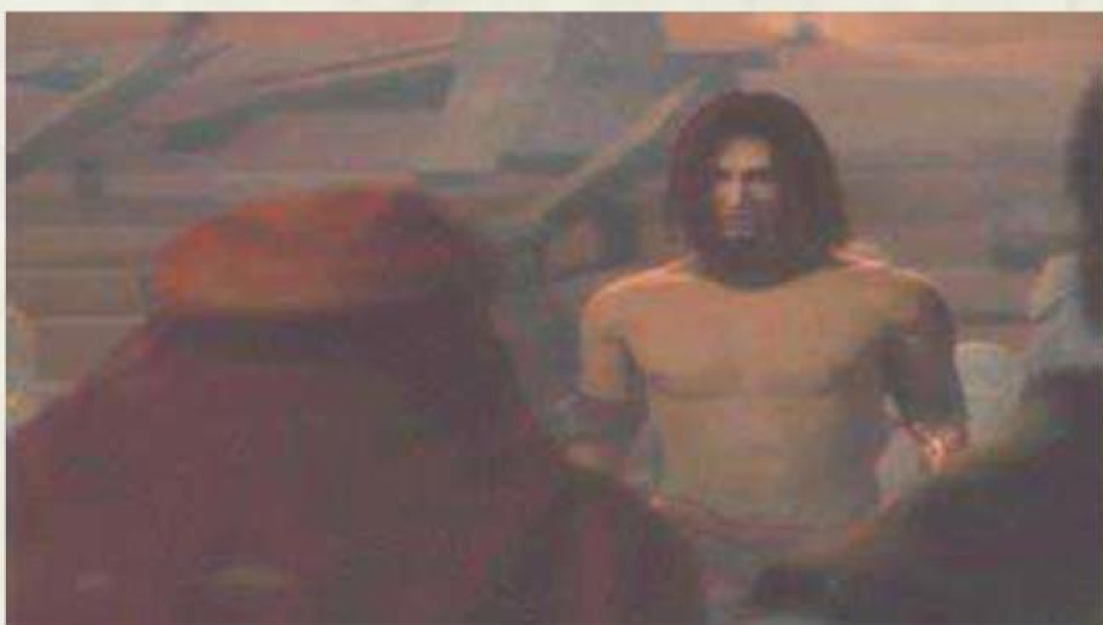


根柱子的时间发动时间变慢，后面就登上石柱统统跳过去，前方存档。

第二十九章 皇家制造厂

打开机关就自动进门了，从镜头提示的雕像处往上爬，然后跳向左边，跑墙上横杆后就一直往左边走，经过摆荡用刀在墙上固定，往左跑后登上平台，右转蹬墙往上跳（注意反跳时高度要达到最大），接着要操作两组机关，它们一个负责雕像的逆时针或顺时针移动，一个负责左移或右移，当前的状态在抓住机关的操作杆时就有特写，调整完毕后拉下墙上的机关启动，按照如下顺序操作即可完成解密：逆时针、右、逆时针、右、右、顺时针、左、顺时针、右、顺时针、右、逆时针、右。





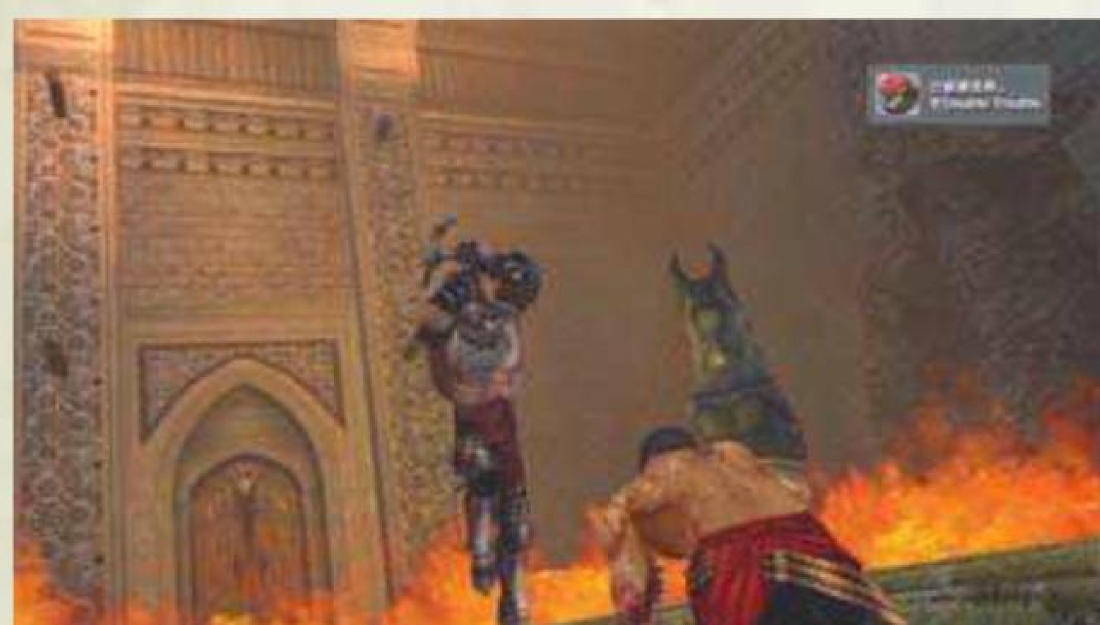
第三十章 王者之路

马车的战斗与之前的打法完全一样，不过这次路程更长，路上除了要躲开障碍物还要打敌人，还是那个原理：木制的东西可以撞，其他的若是撞到就完蛋了。

落地后直接到BOSS战，这两个家伙一个拿刀一个拿斧子，所有的攻击都会被防御，也就是说只能用固定的方法打。首先看准那个拿刀的，一套四个□的连技收尾，拿斧头的就砍过来了，根据慢镜头的提示躲开，趁他斧子拔不出来的时机上去猛砍，此时还要注意拿刀敌人的偷袭，攻击到一定程度会触发速杀，然后需要按键两次，一次打两个人，然后只要重复同样的办法就能把两个人干掉。这场战斗的难点不是BOSS，而是游戏的锁定系统，因为自动锁定经常是以系统默认的你当前的目标为圆心来做动作，而当系统和你想的不一样的时候，就是悲剧发生的时候。只能说尽量把距离拉开点，这样只会有好处没有坏处。

全灭敌人后进门，爬上前方的墙壁，走入池塘王子恢复，接着爬上正前方墙壁，存档。



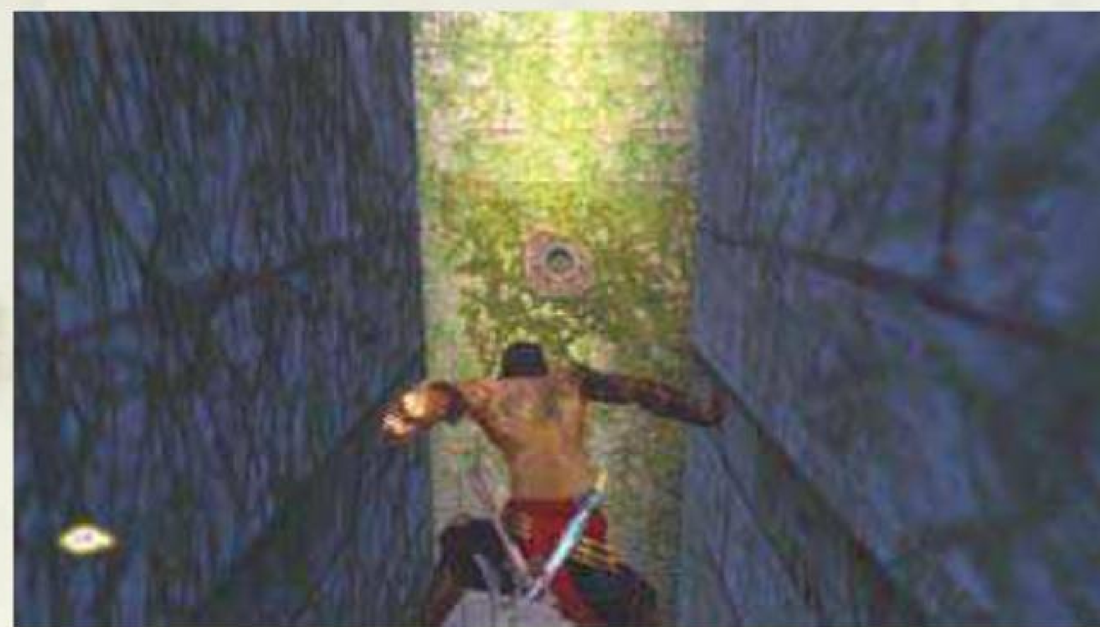


第三十一章 宫殿入口

跑墙踩弹跳板，跳进墙缝来到上层，推动机关后进门，然后用旗子滑下，跳到对面，往左走后三角跳上去，灭掉敌人后跑墙反跳，摆荡后用刀固定，再往右跑，接着再跳往对面，看准平台伸出的时机往右，利用三角跳在更高处固定，然后往右跑并反跳，迅速荡到对面杀死敌人，然后别忙着推机关，应该跳回中央的柱子往上走，在最高点用三角跳往上踩下机关，然后迅速发动时间变慢并把刀插在第二格再反跳会打开的门中，那里通往【第五处隐藏泉水】。

原路返回推机关进对面的门，往上走，翻出护栏继续往对面跳，固定好后看好时机往右走，







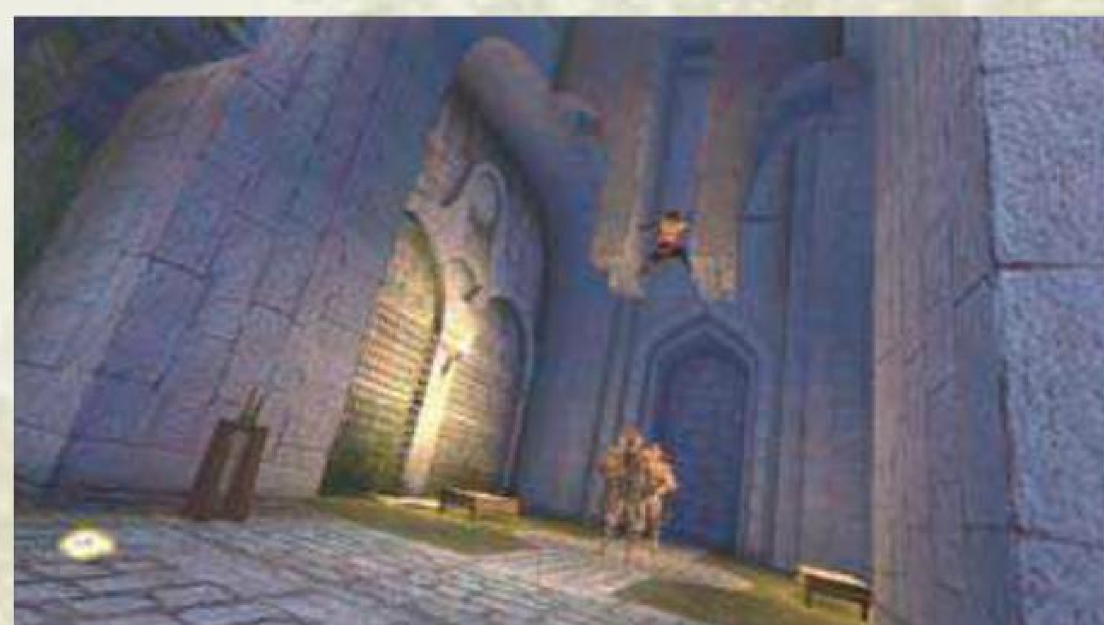
接着往右跳，利用三角跳到上层，根据远镜头提示按照之前的走法一直到上层，与法拉汇合。上去全灭敌人，推动机关后看清楚墙壁移动的规则，然后分阶段完成三角跳、跑墙等动作，到达中央的平台后顺着走，跳进对面的墙缝往上，再回头用刀固定在墙面上，然后往左跑一点就跳到对面。随后的道路很明朗，存档点就在前方。

第三十二章 空中花园

刚过存档点就看到【第九处传送门】了，在法拉的帮助下，下去干掉下面的两个敌人，然后从右边跑墙过去，来到最后三个敌人面前，拉法会再度帮忙，下去干掉他们吧，这也是最后一个传送门了，走近获得新能力。

翻处栏杆到达对面，再借助伸出的石块帮助跳到最上层（往左跳，再三角跳），干掉两个敌人后跑墙过到对面，利用中央的横杆往上走到平台，进门存档。





第三十三章 意识建筑

跳进对面的墙缝，这次连这里都有尖刺齿轮了，躲过机关后到达一处解谜，凭借镜头提示把地形看清楚，背对暂时还无法通行的那扇大门站好，我们把前方的三个机关分别称作：左、中、右，然后就请按照以下顺序移动机关：中、右、左、右、中、左，接着就可以走过桥找法拉了。





第三十四章 祖先之井（上）

往右跑墙，用链刃完成一连串摆荡，视角的提示比较合适，从铁链滑到木杆上立刻往前并跳上右边平台，此处的行动要快，因为暗王子的血是会减的。打罐子补血后从有横杆的一边往下，然后转身沿着右边墙壁跑墙过去，进门后随便打点敌人补血，然后出门右转，在道路尽头从石头与平台的缝隙中往下滑，经过连续的跑墙与摆荡（中间还有一处杂兵补血的地方），接着进入一个类似小山洞的区域，不过很快就到出口了，从右手边的平台边缘走，到中央平台全灭敌人，然后跳进正前方的墙缝中，滑下去。

接着走机关，王子的时间变慢能力是不要钱的，放心用就行，只是别耽误，因为暗王子的血扣得并不算慢，摆荡到一处地板整个要塌陷的地方，立刻抓住右边的墙檐，然后往回走一点，再跳到对面，松手往下，接着路上的罐子利用好，在前走到一个左边齿轮移动很快的拐角，看好时机跑墙抓住上方，再用链刃把对面的机关拉出来，往前走并踩机关进门，得到父王的刀，由于是副武器，因此千万别给扔了。消灭杂兵后在黑暗中找到一扇破门，按△键蓄力砍开，存档。





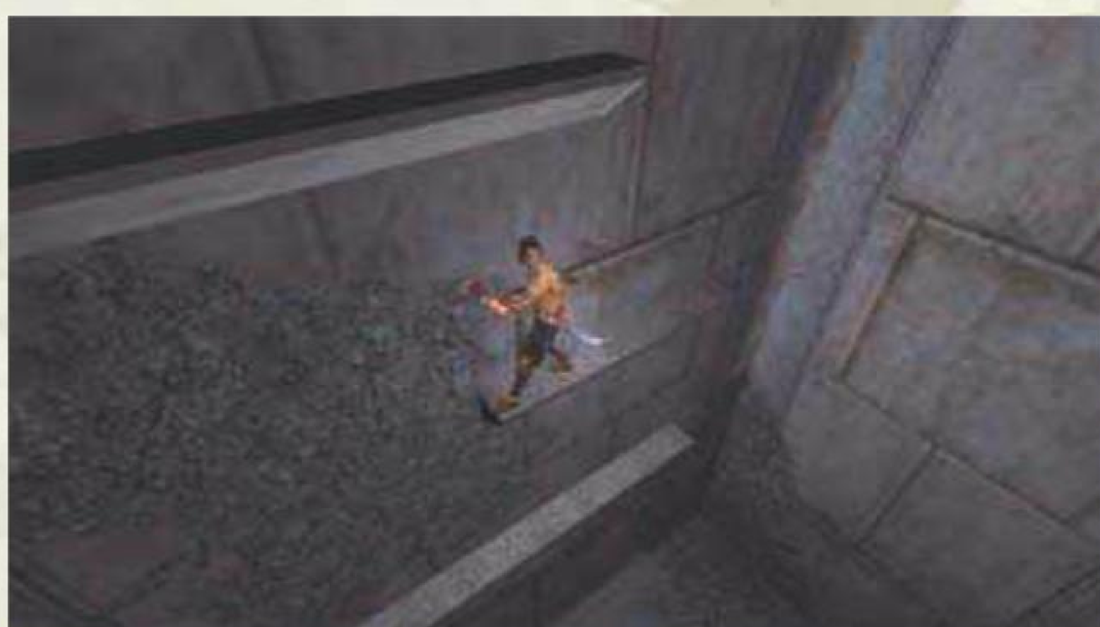
第三十五章 祖先之井（下）

前方黑乎乎一片，时刻注意脚下，先往前走，路上会出现隐形敌人，不过很好对付，没路后右转，再顺着墙壁往回跑，到尽头后三角跳往上走，杀掉偷袭的敌人后左转并跑墙到对面，往前走再右转跳向中央，进而跳到对面，再转身往左跳，最后再跑墙一口气到门前，到达存档点。



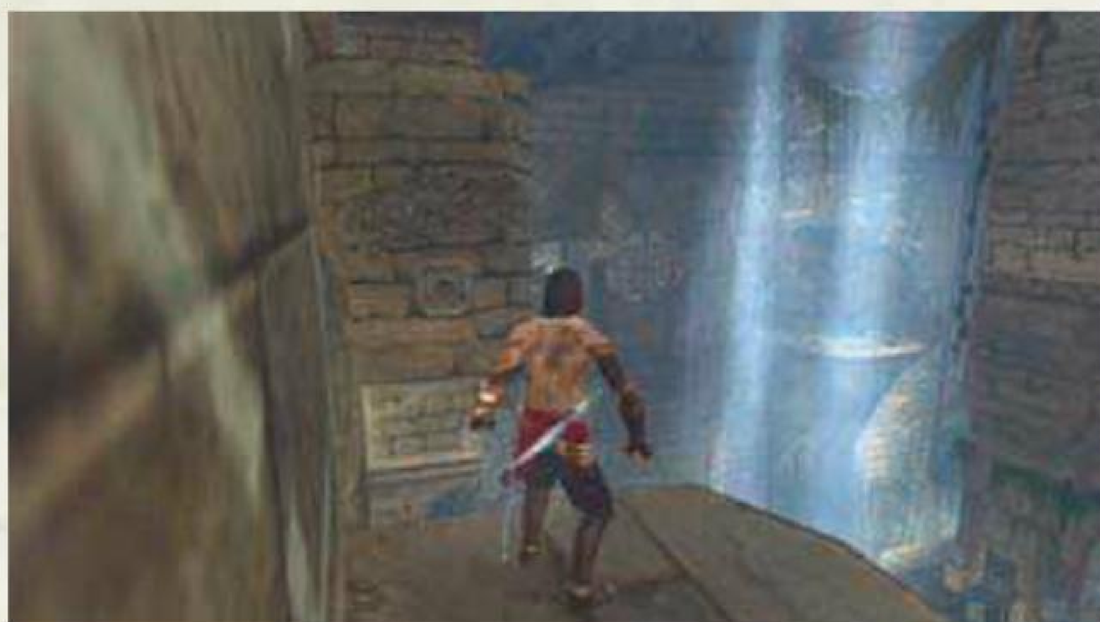
第三十六章 迷宫

踩机关进门后，来到黑乎乎的回廊，没路了就在右边跑墙抓住上层，向前走踩机关进门，一直往前摆荡到左侧，然后放手往下，再移动到右边，登上平台后直接跑墙抓住上层墙檐，往上走到没路就转身抓住横杆，配合着刀完成跑墙，多转动视角观察，到顶层蓄力砍开石块，对面就是存档点。



第三十七章 地下洞穴

存好档往右边跳，蓄力砍掉挡路的石块，进去后躲过带刺的木柱，从右边爬墙往上跳，然后再砍石块出来杀敌，顺着左边墙壁跑进墙缝，往上走，直接跳到对面用刀固定，松手往下，荡到对面后三角跳往上，拉下机关。看准第一根柱子



完全收进去的时机发动时间变慢，然后立刻跑墙反跳，在第一根柱子上等第二根柱子一出来马上往前跳上平台，全灭杂兵后拉下机关，从利用中央的柱子来到场景左边的平台，砍开石块堆进去。

杀敌后不要左转，直接跑正前方的墙壁上去，用刀固定，接着再往前走，到对面后再次杀敌砍石堆，出来立刻右转回头，三角跳上去，顺着左边墙跑到横杆上，荡进墙缝后滑下，全面敌人后往对面跳，用刀固定后往上走，然后跳向中央的柱子，来到洞口，砍石头进洞，先从左边墙跑到中央再反跳并用刀固定，往左跑一小段后立刻反跳，顺着边缘来到最高点，跳到横杆继续往上，再跳向对面平台。三角跳来到上层，躲过机关后，在道路尽头跑墙并固定，最后到达存档点。



第三十八章 御膳房

拉机关进门，全灭敌人后在前方大门左边爬墙往上走，往左跑墙并反跳至横梁上，往前走到头并往右跳用刀固定，往左直到二层平台，随后使用同样的方法从另一侧返回，踩到大门上方的机关后直接下来，进门存档。

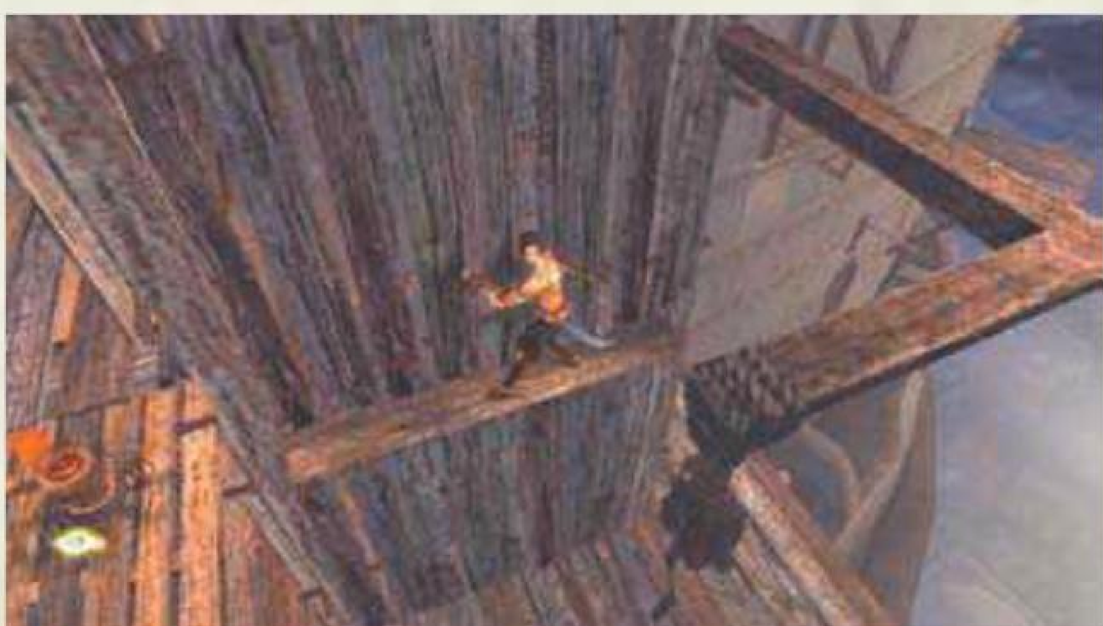
第三十九章 秘密通道

相当平坦的一个章节，摆荡后再往上跳一下就到达了存档点。

第四十章 高塔底层

顺着塔的外围往左一直走，中途注意隐形敌人出现时发出的声音，到上层没路后转而回头走，跳上横杆后慢慢移动，跳进墙缝往下，再荡到对面平台，杀敌推动机关，然后回头左拐，转动视角往上看，在木板上跑一段攀爬上去，用远镜头





看清随后的路，然后往左跳，干掉平台上的隐形敌人在走到木杆尽头继续往左跳，来到上层推机关，接着注意观察外侧还有一根木杆，继续跳上去并进而跳到另一端，把箱子拖出来，推着靠墙垫脚，往上爬并一路往右走，跳上中央的木柱后滑下去一些，再跳回墙上，顺着横杆一直往上走，进门。

沿途的机关并不难，用时间变慢便可轻松搞定，到达存档点存盘。

第四十一章 高塔中层



拉开机关出门，杀敌后爬上墙壁，先往右跑再往上爬，往左走后先推一层的机关，然后去二层把大石块拖出来放进另一侧的空升降梯里，然后再推二层的机关，最后用外侧的横杆来到三层，消灭大量的隐形敌人后把石块放入另一个升降梯，推的时候注意左右移移，因为在升降梯口很有可能被卡住。

推进去后左转爬墙往上，沿着墙跑并反跳进升降梯，再跳到对面的平台，用三角跳往上，一路往左，在远镜头提示出现的地方切个视角，先悬挂再放手进入正下方的门，这里通往本作的【第六处隐藏泉水】，也是最后一处。





回到刚才下来的平台，直接顺着墙壁跑过去，进门。接下来的每个机关移动节奏都很快，处处都需要算好时机，这里就算是用时间变慢也不好过，建议各位按照常规速度看时机行事，把沙槽留给时光倒流才是明智的，来到用刀一连串固定的位置就算是成功了。

出来全灭敌人，来到中央的木架子处先把石块推进升降台，然后跳到外面去全灭杂兵，再往左利用摆荡来到上层推机关。用木杆跳到对面，跑墙往上杀了敌人，然后再从走廊另一侧跳到中央，杀死敌人后把石块换到另一个升降台，利用两个空升降台跳到有两个敌人的地方，右转跑墙，来到最高的墙檐往左走，跳向中央木往上爬，再转身跳向身后的平台，爬墙再往左进入“空中楼阁”，杀敌后从另一个门出来，右转跑墙往上，再往左走，落到横杆上后就往中央跳，进而跳到对面，中央部分的跳跃比较简单，只是要转动视角看清楚再行动，不要乱跳。经过弹跳板来到柱子上，爬到最高点往墙壁一侧跳，进门存档。


【第六处隐藏泉水】

第四十二章 高塔上层

从左边墙壁跑墙反跳，再前方三角跳往上，接着是一连串的摆荡，往上走进入大厅，在正前方跑墙反跳抓住横杆，一直往前荡，然后存档准备最终战。



第四十三章 塔顶平台

存档后走到没路，然后左转去踩机关进门，往前一直走还要砍掉一个烂墙，最后上电梯，听时之女皇说废话。

最终 BOSS 的打法分三个阶段，每个阶段都不难，但中间没有 Checkpoint，一旦挂掉就要重新坐电梯，BOSS 本身的攻击力还没有石头高，但是这场战斗还是有些麻烦，建议把所有的沙槽都留到第三阶段使用。







第一阶段就是上去砍，□键的一套连技四招打完就翻滚一下，然后再砍，只要进入这个节奏，能够轻松搞定第一阶段，中途 BOSS 飞到空中扔石头，就在 BOSS 正下方绕圈跑，这个丑陋的家伙是不可能打到王子的。第二阶段就是躲过石块的攻击跑柱子反跳进行速杀，一共要发动三次，每次都是三次按键，判定时间没有打传送门的时候严，但是动作成功还是失败在第一时间是看不出来的，建议大家自信点，因为基本错不了。第三阶段比较麻烦，要沿着碎石一直跳到顶端，跳跃的过程中只要王子不是悬挂状态，被击中只会扣血，反之就掉下去摔死，如果之前没有损失什么体力就安心找路，看准了跳，不要主动失误，留下的沙槽在救急时候用，到最高点跳向 BOSS，等刀发光就杀掉他。

第四十四章 精神领域



精神领域开始的这个存档一定要留好！详细原因请见后文的奖杯攻略。

与其说是对抗，倒不如说是王子与暗王子吵架的环节，总之就是相互指责。先对着暗王子一顿砍，进入精神领域后就追着他走，掉下去或走

错路都不会有事，放心地吵吧！最后法拉出现把王子带走了，留下暗王子一个人在那哀嚎。



《波斯王子 王者无双》奖杯列表

《王者无双》的奖杯比较麻烦，主要是“Sand Snake”这个奖杯害的，具体的麻烦之处在后文会有详细说明，其他的奖杯要求倒都还正常，不过难度奖杯还是与《武者之心》一样，“向下不兼容”，因此游戏最起码也是三遍。另外，“Sand Collector”原本也需要花上不少时间，不过好在有应对的方法，因此也算不上什么大问题。

Mortal
取得条件：以简单难度完成游戏。
奖杯说明：本作的惟一一个铜杯，简单难度通关后取得。 铜杯

Assassin
取得条件：以普通难度完成游戏。
奖杯说明：普通难度通关后取得。 银杯

Silent Prince
取得条件：用速杀杀死五十名敌人。
奖杯说明：五十名敌人不多，属于自然积累的类型，流程中“送”给玩家速杀的敌人绝对大于五十个。 银杯

Dual Wielder
取得条件：用副武器杀死一百名敌人。
奖杯说明：只有与敌人进入面对面的战斗状态，才有可能使用副武器杀死敌人，因此速杀的人数够了之后，就要适当照顾一下这个副武器的“杀敌名额”了。单独使用主武器和副武器攻击力都低，考虑到大部分的战斗都是多打一，先削弱再补刀的战略不现实，这里推荐以下两个招式，使用起来方便快捷。首先是《武者之心》中的那招□、△、△（可以少按一个△），普通难度用这招一般是反复两到三次切开一个敌人，其次就是先用 R1 跑墙往上（注意不是 × 键的反跳），然后再按△键，此招攻击力非常高，不过刀坏得也快。 银杯

Dark Warrior
取得条件：用暗王子杀死一百名敌人。
奖杯说明：暗王子用链刃杀敌是非常快的，因此这个奖杯也很简单，基本随流程就解了。 银杯

Shadow Warrior
取得条件：以困难难度完成游戏。
奖杯说明：困难难度通关后解锁。 金杯

Horse Racing
取得条件：完成马战章节。
奖杯说明：剧情奖杯，完成后会自动获得。 金杯

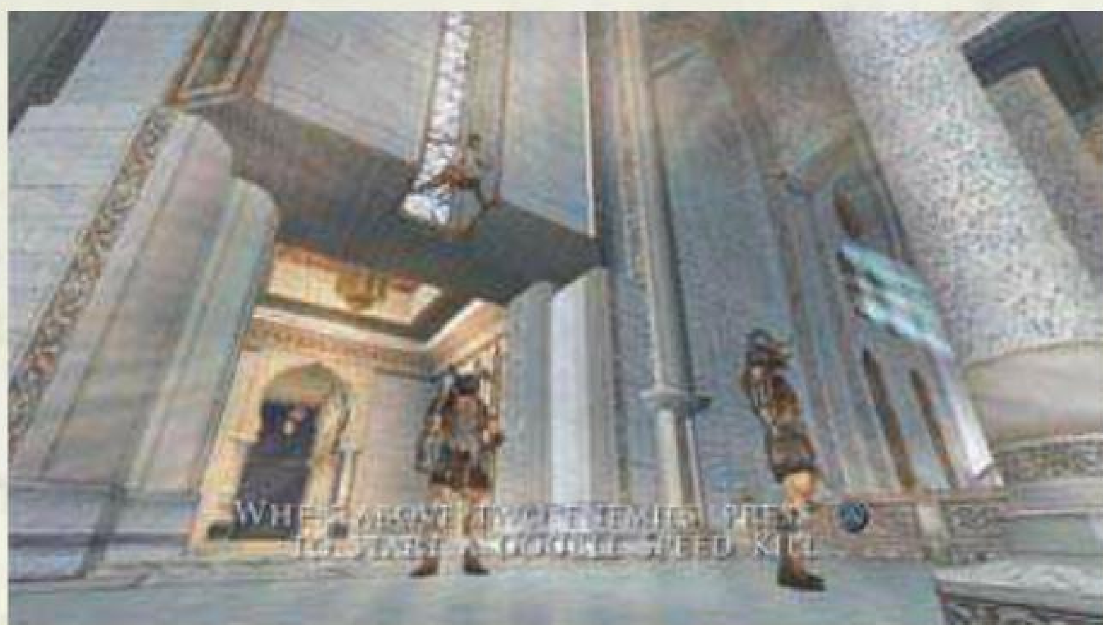
Time Adept
取得条件：获得全部六个沙槽。
奖杯说明：吸收传送门的力量后，有时获得的是金钱、有时解锁能力、有时补充沙槽，只要按照流程中的提示拿下所有传送门，沙槽就会全满了。 金杯

Sealed Portals
取得条件：找到所有传送门。
奖杯说明：这里所说的“找到”还必须成功吸收传送门的力量才行，游戏中的传送门一共有九处，位置在前文中有详细注明。 金杯

Healthy
取得条件：王子的生命值达到最大。
奖杯说明：本作的隐藏泉水只有六处，在攻略中有详细注明。本作泉水的挑战方式有所变化，算是综合了前两作的特点。进入隐藏门后，通往泉水本身的道路是平坦的，但喝下泉水后要经过机关的试炼，成功后才能成功增加生命值上限，否则就需要重新喝水再度尝试。本作泉水挑战的贴心处在于，即使在走机关时不幸挂掉，也只需要喝水重来，并不像《武者之心》那样算作死亡。 金杯

Sand Might
取得条件：获得所有能力。
奖杯说明：这个也是与传送门相关的，只要吸收全部传送门的力量就行了，不用刻意达成。 金杯

Sand Collector
取得条件：累计获得一万块钱。
奖杯说明：相比于要求中的一万块，游戏中极少量的宝箱打烂掉出的钱简直可以忽略不计，传送门获得的全部加起来也不过一千块，只有普通难度通关后的五百块与困难难度通关后的七百块补助才稍微好一些，但这么算起来游戏要打上好多遍，因此提供一个便捷的方法。记得攻略的末尾要大家把“精神领域”章节的存档留着吗？就是在这个时候使用，只要反复读取这个存档，完成与暗王子一遍又一遍的吵架即可骗得一笔又一笔的通关补助，获得的多少就看所留存档所处的难度了，反复这个步骤直到钱足够就行。 金杯



Sand Snake
取得条件：一次不死完成游戏。
奖杯说明：这个一次不死可是真正意义上的一次不死，只要在游戏中角色死亡过，即使用时光倒流也依旧会被系统算作死亡过一次，更悲剧的是，即使有时候王子的生命值还没有减下去，玩家让时光倒流的速度慢一点就会来不及。想要尽快解锁这个奖杯，首先一定要选择简单难度，然后避免惹事生非，专心的只顾赶路，存档位最起码要准备两个，不要只用一个来覆盖，如果发现好像不对劲，求稳妥就往稍微远些的存档读。最后需要强调的是，千万不要让死亡后的那段动画出现，如果看到了这个画面，百分之九十的可能性是需要重新开始新游戏了，即使读取老存档也有可能补不回来。本作记录死亡的系统即纠结又不友好，因此变数很大，要是各位不敢肯定，就尽早做决定采取相应行动，以免通关后经不起打击。 金杯

Two Thrones
取得条件：取得其他所有奖杯。 白金

Mountain Climber
取得条件：杀死 Giant。
奖杯说明：剧情奖杯，杀死巨人 BOSS 后获得。 银杯



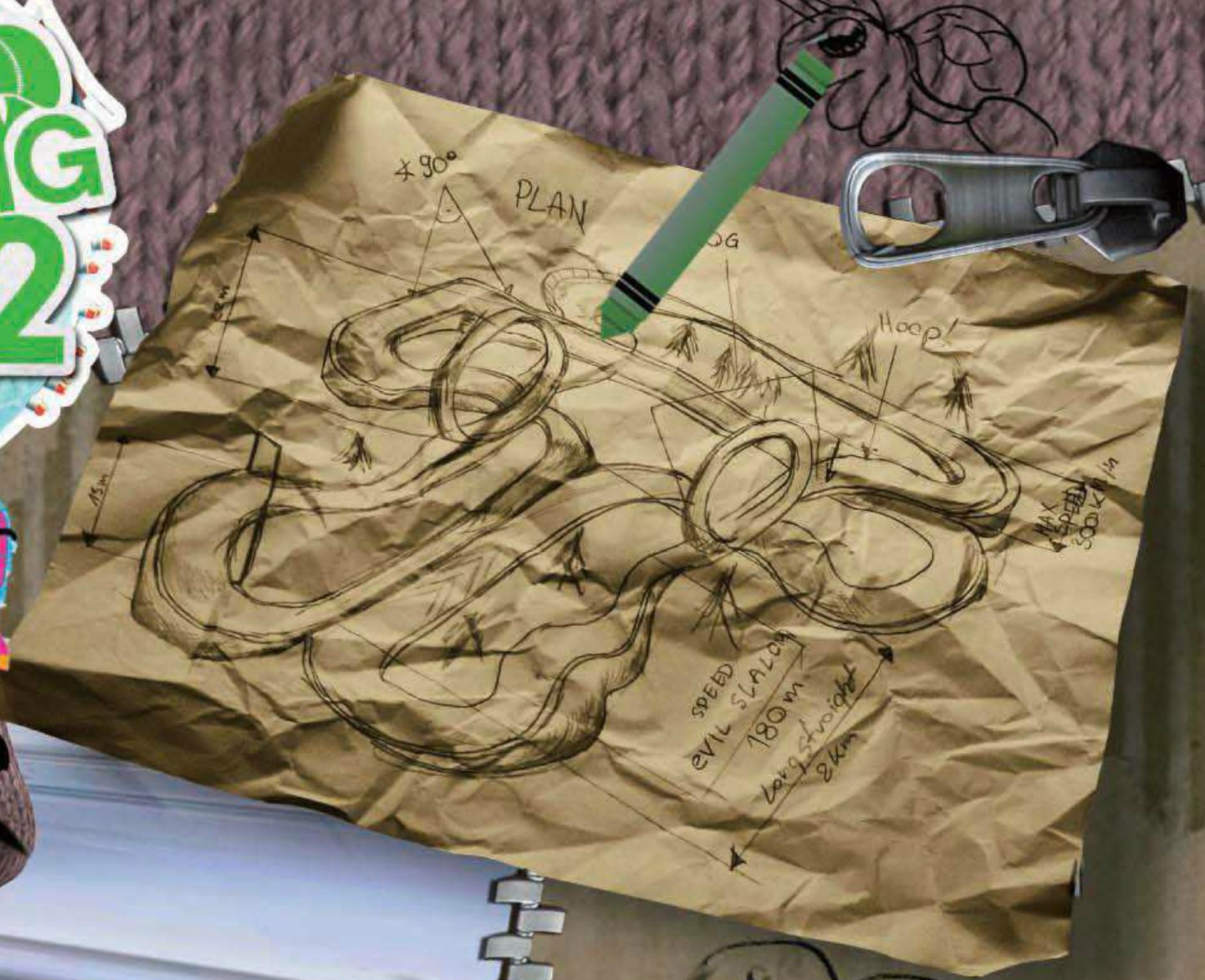
Double Trouble
取得条件：击败 BOSS 二人组。
奖杯说明：剧情奖杯，击败一个拿刀、一个拿斧的 BOSS 后获得。 银杯

Revenge
取得条件：赢得最终战的胜利。
奖杯说明：剧情奖杯，干掉丑陋的最终 BOSS 后获得。 银杯

Berserker
取得条件：破坏两百件物品。
奖杯说明：游戏里的瓶瓶罐罐遍地都是，游戏早期打破什么都没有，一旦王子可以使用能力后就经常会出补助。在暗王子登场的关卡里，几乎每个罐子里都有补血的沙，因此不用刻意去追求。如果不放心的话，可以在十章之前就把罐子打到数。 银杯











TIME: 1:16:56

SPEED: 167 Km/h

通关时间：一周目通关约 7 小时，全道具收集约 30 小时。 文 ZHR 美编 木仙

PS3			
小小大星球 2	SCE/Mm		平台动作
Little Big Planet 2			中文版
2011 年 1 月 18 日	1～4 人		59.99 美元
对应 PS MOVE			对应玩家年龄：全年龄

基本操作

左摇杆	移动
右摇杆	转向
十字键	控制麻布仔的表情
X	跳跃
○	确定
□	玩具箱的选单
△	删除
R1	抓取
L1/R1	切换选单页面
R1/R2	调整物件厚度
START	进入开始选单
SELECT	开启检举选单



故事模式全关卡无伤 全道具流程攻略

关于贴纸

贴纸系统是小小大星球系列的特色系统，本作使用贴纸的地方不多，主要是用来开启某关卡的隐藏道具和竞速模式。按贴贴纸不用贴的非常准，贴贴纸的方法是按□开启菜单选择“贴纸&装饰”，之后选择一个想用的贴纸，左摇杆负责移动贴纸，右摇杆负责放大旋转。之后按○键便可贴上贴纸。

关于钩爪

钩爪是小小大星球2新增的道具，在游戏中大放异彩。取得钩爪后，按R1为发射钩爪，左摇杆控制摆动的同时还可以调整钩爪的长度。由于游戏物理引擎的缘故，在使用钩爪的时候要控制好摆动的幅度才能拿到部分较难取得的道具。我们可以在适当的时候松开R1键，利用重力下落的时候再次钩抓，从而摆动到最大幅度。

关于大力手

我们在第二章会拿到这个道具。装备这个道具后麻布仔的力量大增，可以将可举起的道具扔得又高又远。按住R1为举起，按左右选择投掷的方向，之后松开手便可将道具大力抛出。

关于无伤

无伤指的是不在复活点复活，关卡中被烧到但没被烧死，骑乘状态下血不消耗完同样算无伤。游戏中每关的流程并不长，想要无伤多背背版不会太难。在无伤攻关过程中不要动不动就重来，多熟悉后面的流程可以减少摔手柄的冲动。另外多人游戏可以让部分关卡无伤的过程更容易，比如关卡中的机关也可以让熟悉流程的同伴过。不过多人游戏的话只要有一个玩家死过便不算无伤。



关于全道具的收集

不少关卡一开始都可以贴贴纸，贴纸在后面的关卡都可以拿到，位置很明显。贴上贴纸后关卡会发生变化，比如变成竞速模式，可使用隐藏道具等。这样一周目拿不到的道具就可以通过贴贴纸在二周目拿到了。

关于隐藏关卡

隐藏关卡需要在故事流程关卡中找到开启隐藏关卡的钥匙后方可开启。这些隐藏关卡中有迷你游戏，也有竞速流程关卡。

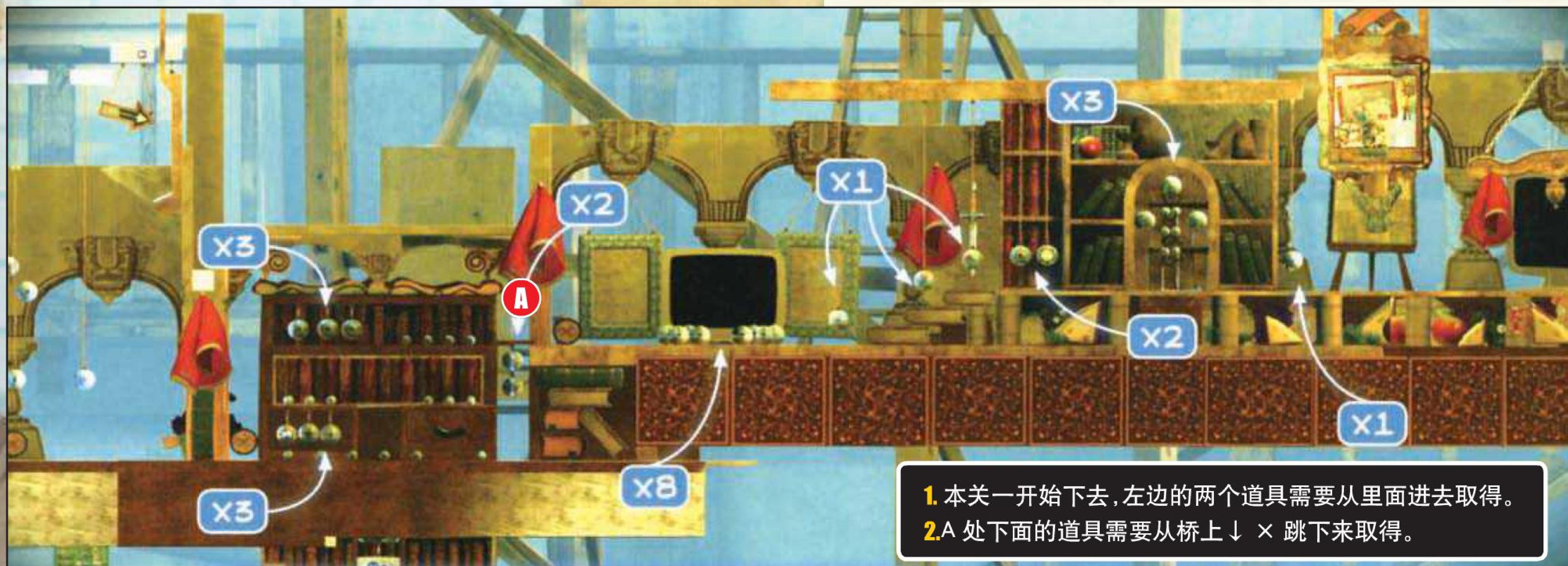


部分隐藏关卡得到高分后会在最后拿到道具，部分隐藏关卡的流程中也有道具需要收集，位置比较显眼，不难找到。

注：由于篇幅的关系，关卡的地图只放有难点的，道具位置明显，单线流程冲到底的关卡就不占用篇幅了。

第一章：达文西的藏身处

1.新手测验



1.本关一开始下去，左边的两个道具需要从里面进去取得。
2.A处下面的道具需要从桥上↓×跳下来取得。

3. 游戏第一关是纯粹的教学关卡，无伤不存在难点，不过有个教你重来的地方是必死的。要想拿无伤，跳过这个教学的方法是在下一关取得“太阳镜”贴纸后，在一开始的画上贴上，这样就可以拿到无伤了。

隐藏关卡

低空飞行

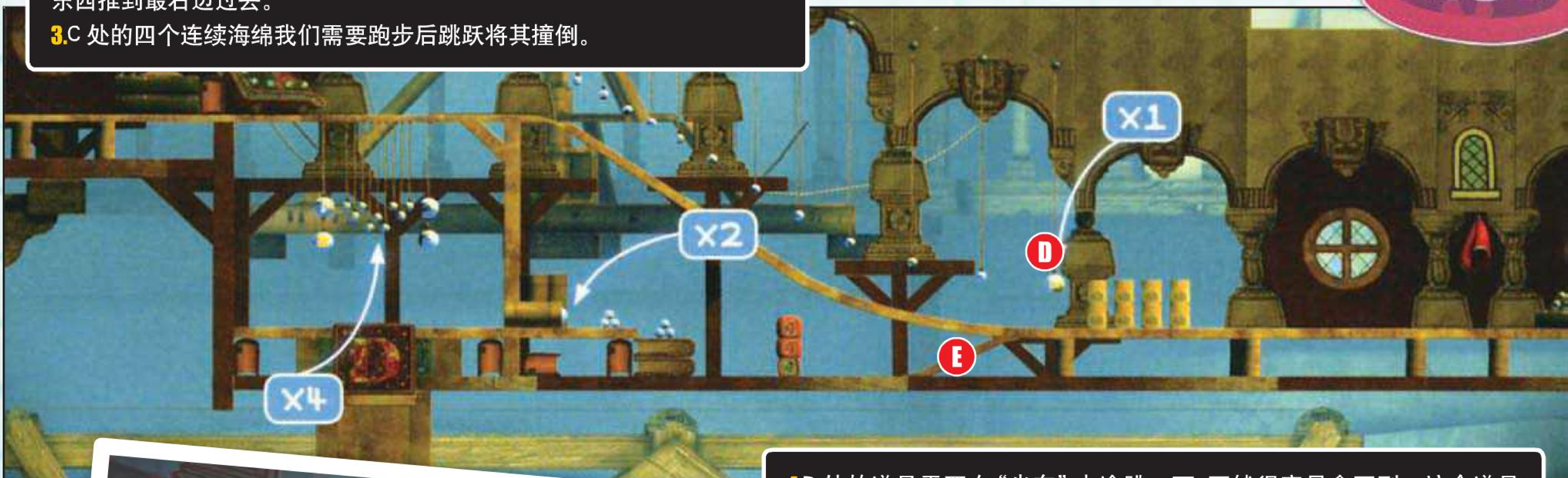
这个迷你游戏是连续的弹跳器关卡，后半段难度还是有的，需要多多练习。这个迷你游戏多人玩的话会比较混乱。10000 分后可以拿到所有道具，要想拿高分，要点不在能走多远，关键是要连续的吃分，速度快的话分数乘倍，这样才能更快的接近 10000 分。



2. 抓取与摇摆



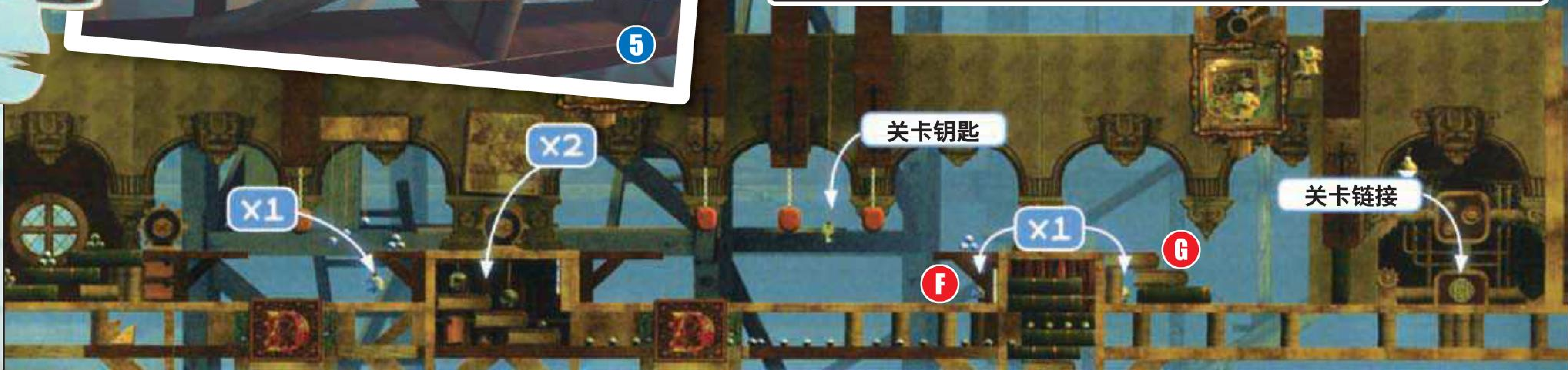
1.A 处我们需要将上面标着“R1”的海绵搬到道具下面，跳上去取得道具。
2.B 处的道具需要将海绵和车的位置调整后跳上去拿到。之后将这两样东西推到最右边过去。
3.C 处的四个连续海绵我们需要跑步后跳跃将其撞倒。



4.D 处的道具需要在“坐车”中途跳一下，不然很容易拿不到。这个道具一次没吃到的话就需要整关重来了。
5.E 处从车上下来后可以从里面的路来到下面，撞倒海绵后继续往左走，钻过管子后还能拿到不少道具。



6.F 处从里面往右走，下去之后往左走可以拿到不少道具。
7.G 处从里往左走可以拿到道具。













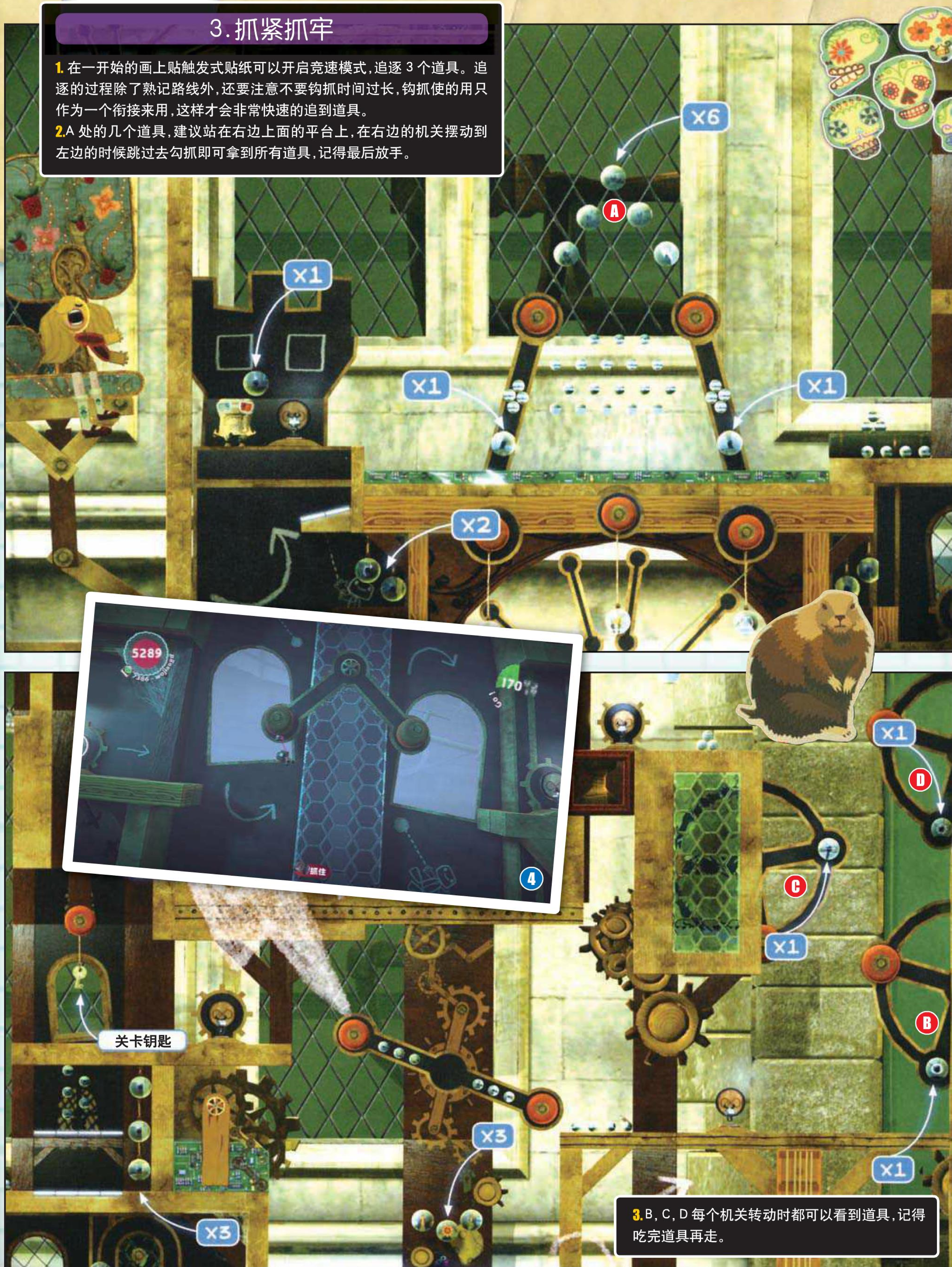
8.H 处马桶右上面的冲水杆，需要先往右走拿到道具钩爪后把它勾下来，会掉出来道具。
9.I 处卫生纸上面的道具我们需要按 R1 抓住卫生纸，转动它，让道具掉下来拿到。同样可以等到取得钩爪后拿到。

10.J 处必须使用用钩爪降下去以后可以从里面来到左边，拿到道具。
11.K 处的道具我们需要使用钩爪摆动的时候松开 R1 键，下落的途中再次按 R1 钩抓，切换两个钩抓点摆动到最大幅度的方法拿到道具。
12.L 处的三个道具需要钩抓左边的海绵扭轮，把钩爪线拉到最长，然后接触下边的弹力装置后，扭轮会迅速转动从而跳到最高，过程中记得最后松手就可以上去了。

3.抓紧抓牢

1. 在一开始的画上贴触发式贴纸可以开启竞速模式，追逐3个道具。追逐的过程除了熟记路线外，还要注意不要钩抓时间过长，钩抓使的用只作为一个衔接来用，这样才会非常快速的追到道具。

2. A处的几个道具，建议站在右边上面的平台上，在右边的机关摆动到左边的时候跳过去勾抓即可拿到所有道具，记得最后放手。



3. B，C，D每个机关转动时都可以看到道具，记得吃完道具再走。



4. E 处的摇摆机关比较麻烦，必须顺着机关的摆动使用钩爪才行。如果自己摆动的时机和机关的不一致便很难摆上去。建议可以根据机关摆动的走势切换钩抓的两个目标。

5. F 是无伤过程中需要注意的一个地方，不要冲太快，算好时机将钩爪拉到最短的长度过去便可。

6. 本关的双人合作项目，需要两人一起拉上面的机关。之后仍需要双人配合，后面的人勾住前面的人弹上去。

隐藏关卡

欢呼塔

这个欢呼塔要利用钩抓的各种技巧爬到顶端，要拿全道具，分数要求高达 90000 分。这就要求玩家熟悉往上爬的流程了，速度越快，分乘的越高。建议与其留在原地一点一点吃分，不如加快速度去下一个点翻倍。



4. 勇气测验

1. 在 A 处贴触发式贴纸可以拿到钩爪，这样可以降低后面流程无伤的难度。

2. B 处的蜘蛛网后面有一个道具。



3. C，D，E 三处的道具需要取得钩爪后才能拿到。电压机关需要先顶电钮停止发电后迅速通过，有钩爪的话可以直接钩抓过去。





4.F 处大炮的后面有两个道具，需要跳起来拿到。别先跳到炮里。
5.G 处有了钩爪后可以勾抓星星拿到道具。
6. 乘大炮飞过去后先往右走，H 处书的右边有三个道具。
7. 本关需要双人合作的地方需要一名玩家控制机关，另外一名角色负责移动到上面拿到道具。

隐藏关卡

空降方块

这个其实就是 QTE 的迷你游戏，需要输入的只有○X 这两个键。过程中输入错了就会卡住，多人游戏时如果有延迟会比较吃亏。

超级空降方块

这个和上一个迷你游戏区别仅仅在多加了△□两个按键上，不过这样一来难度就增加了不少。QTE 高手应该依然不在话下。

BOSS：最后测验

第一关的 BOSS 自然不会太难。无伤过建议战斗一开始还没等 BOSS 开始攻击就先拉一边的开关，然后拉对面的机关时注意算准时机冲过去。之后站在中间等，需要踩的机关一出现就跳上去踩。踩完中间的机关后建议先下去拉左边的，然后再迅速往右边冲拉另外一个。拉完记得在机关下面的安全地带躲一会儿。

第二回合需要利用高低差躲避 BOSS 的攻击启动三个机关。

第三个回合由于使用钩爪，不稳定因素比较多，可以一开始就站在一边的机关底下等，上来就拉开一边的机关，拉剩下两个机关的时候注意不要把线拉的太长便可。



第二章：维多利亚的实验室

1. 亡命火车

1. 达文西头上的道具需把右边的箱子先往最左边扔两个，然后再往旁边扔一个，这样就可以跳上去拿到道具。

2.A 处需要举起上面标着 R1 的箱子连续顶上面的机关才可以通过

3.B 处搬一堆蛋糕往下走的地方，从左边搬下去可以拿到隐藏在下面的道具。

4.C 处要拿到上面的道具需要 3 个玩家合作，一个把另一个扔上去便可。

5. 本关结尾处要打巨型敌人的两个弱点，帽子上的弱点用扔的方法打，脸上弱点如果懒得瞄准的话可以直接举起泡泡跳到他脸附近便可。

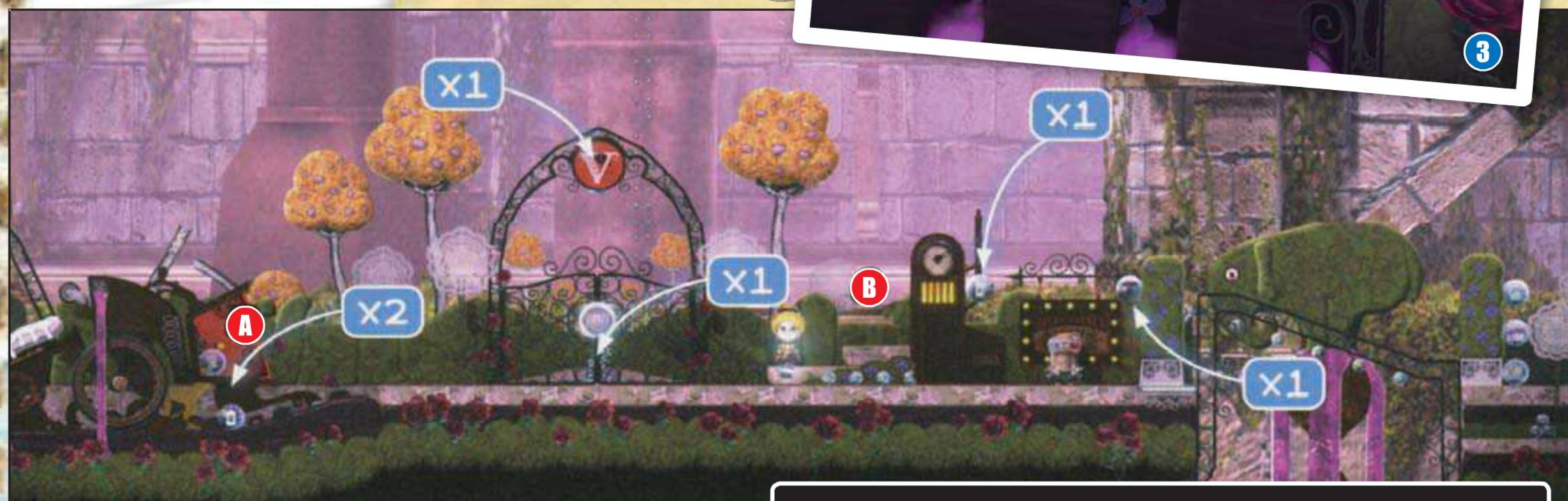


INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

2.聪明蛋糕

1. 一开始往 A 处走，可以拿到两个道具。
2. 在 B 处跳跃可以来到后面草堆上，之后往左边走可以拿到道具。





3.C 处需要让下面的机关把你顶起来的时候跳一下。
4.D 处有个需要双人才能触发的机关。进去后让 A 玩家举着 B 玩家，A 玩家踩着死不了的杂兵将 B 玩家扔到有道具的地方便可。



5. 图示处追求无伤时要注意了，这个地方需要将蛋糕卡在没有毒液痕迹的地方，再过去。
6. 落饼干的地方记得尽量走右边，那里有隐藏钥匙。来不及移动的时候多利用跳跃即可达成无伤。

隐藏关卡

老鼠竞赛

顾名思义，这个迷你游戏就是让玩家骑着老鼠竞速。一共三个赛道，按 R1 可以加速。多人游戏时比较有趣。

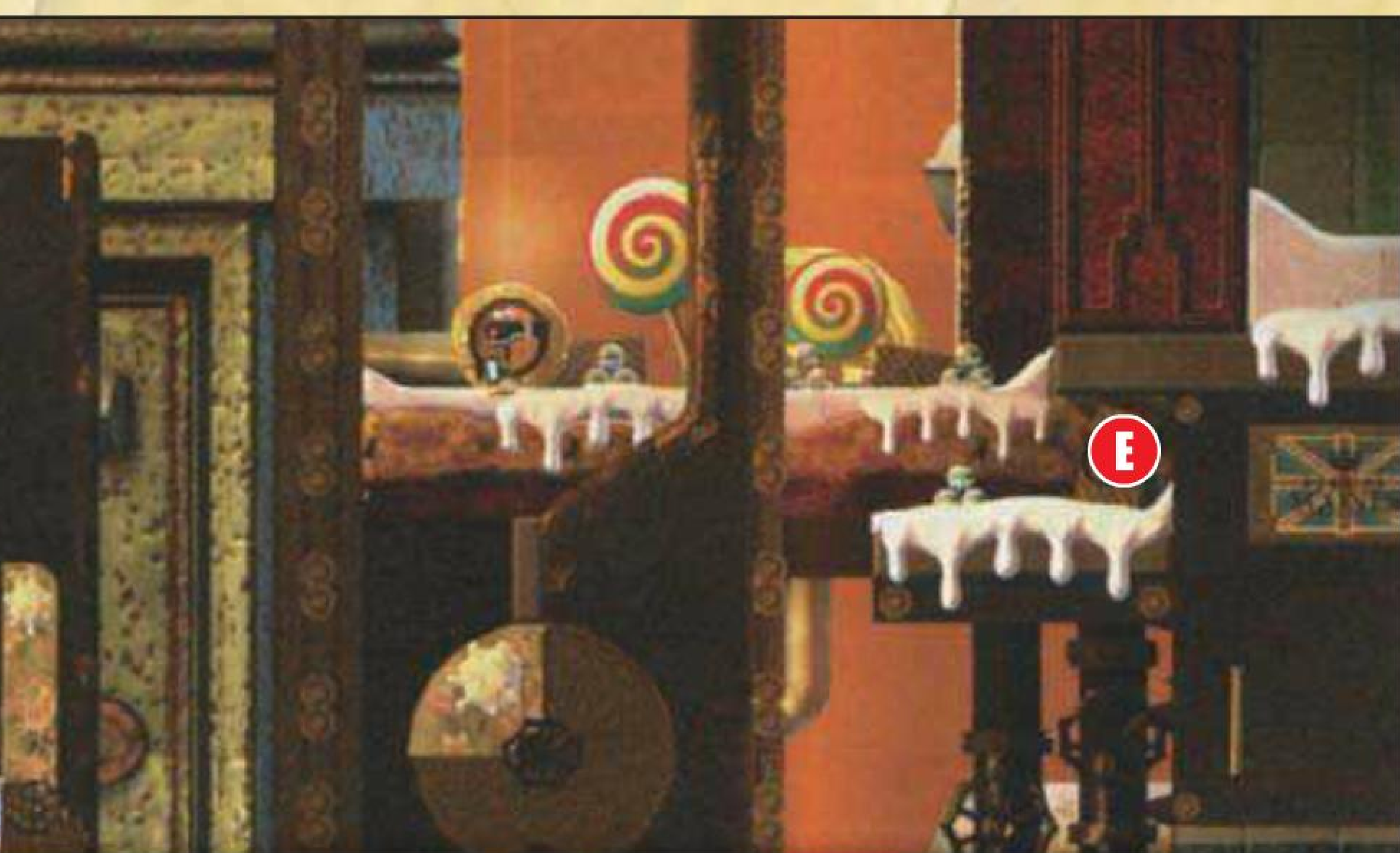
3.蛋糕产生器

1. 蛋糕产生器装备后按 R1 可以发射蛋糕。蛋糕产生器可以攻击敌人，也可以生成为一个平台，还可以堵住抽屉。
2. A 处看似瓶子里面的道具，直接走后面的路线便可拿到。
3. B 处往右边发射一个蛋糕粘到墙上，可以将墙降下来生成一个平台。之后有几个地方也需要用这个方法过。



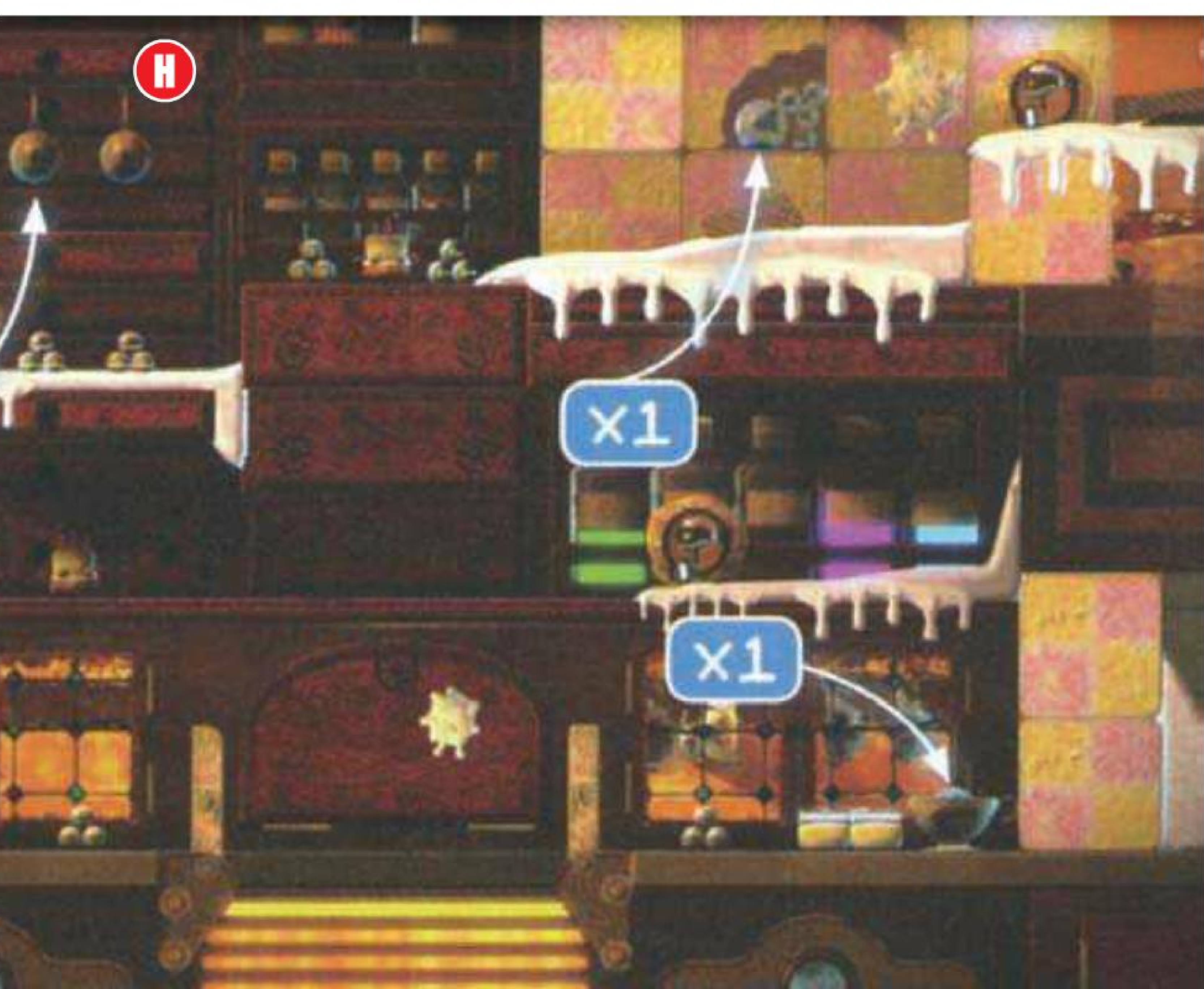
4.C 处需要向下发射蛋糕将抽屉堵住拿到下面的道具。
5.D 处同样需要发射一个蛋糕将抽屉堵住。











6.E 处的威化后面有一个道具。之后需要向左边发射一个蛋糕当平台踩着下去。
7.F 处需要先向左边发射蛋糕将机关拉下来，然后再发射一个蛋糕作为平台，之后跳上去便可。
8.G 处双人合作的地方需要玩家 A 站在右边的秤砣上，玩家 B 站在左边秤砣的底下向上发射蛋糕将玩家 A 弹上去。
9.H 处抽屉上面的道具仍需要在抽屉出来的时候发射一个蛋糕将抽屉堵住。
10. 秤砣上面的道具需要向右边的秤砣先发射一个蛋糕，然后在左边秤砣升起时跳一下拿到上面的道具。



隐藏关卡

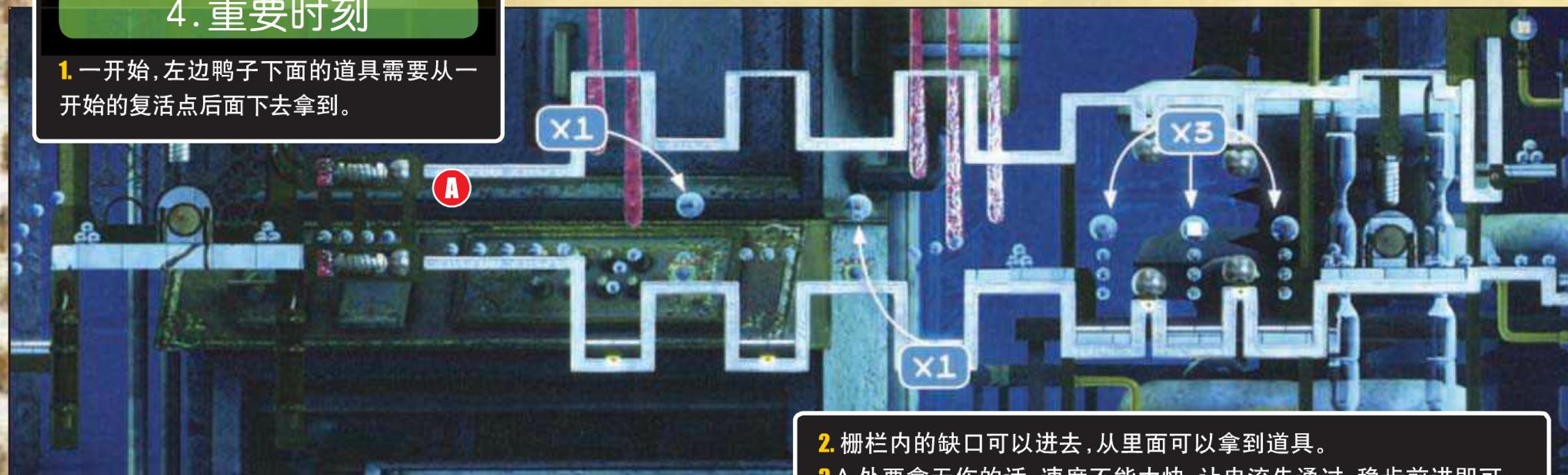
变形棉花糖的大反击

迷你游戏一开始，麻布仔会头戴可以发射激光的帽子。R1 为发射激光，右摇杆控制发射方向。过程中击破大蛋糕会分散为更多小的，所以推荐优先击破小蛋糕。多人配合更容易拿到高分，3000 分可以拿到所有道具



4.重要时刻

1.一开始，左边鸭子下面的道具需要从一开始的复活点后面下去拿到。



2.栅栏内的缺口可以进去，从里面可以拿到道具。
3.A 处要拿无伤的话，速度不能太快，让电流先通过，稳步前进即可。



4.B 处为双人合作关卡，两人轮流控制开关通电便可，没什么难度。
5.C 处的敌人在追求过程中可以不必理会，以免造成失误。
6.D 处的楼梯下面有两个道具。

BOSS：致命蜘蛛

致命蜘蛛一点也不致命，而且是最容易无伤的 BOSS 之一，原因是它的攻击方式实在太规律了。

第一回合 BOSS 的地面扫射慢的要死，举起蛋糕算好时间点跳过去便可，BOSS 一张嘴就拿蛋糕"喂"它。

第二回合的攻击有一定范围，但仍然速度很慢，站好位等它张嘴。

最后一个回合前两下的激光不必理会，最后一回合的地面激光只要在被攻击到前利用弹跳器跳到左边的平台上便可。



隐藏关卡

致命电击

属于流程关卡，难度不小。50000 分可以拿到所有道具，过程中注意尽量不要死，速度快点就能拿满 50000 分。流程中有不少道具，不要错过。



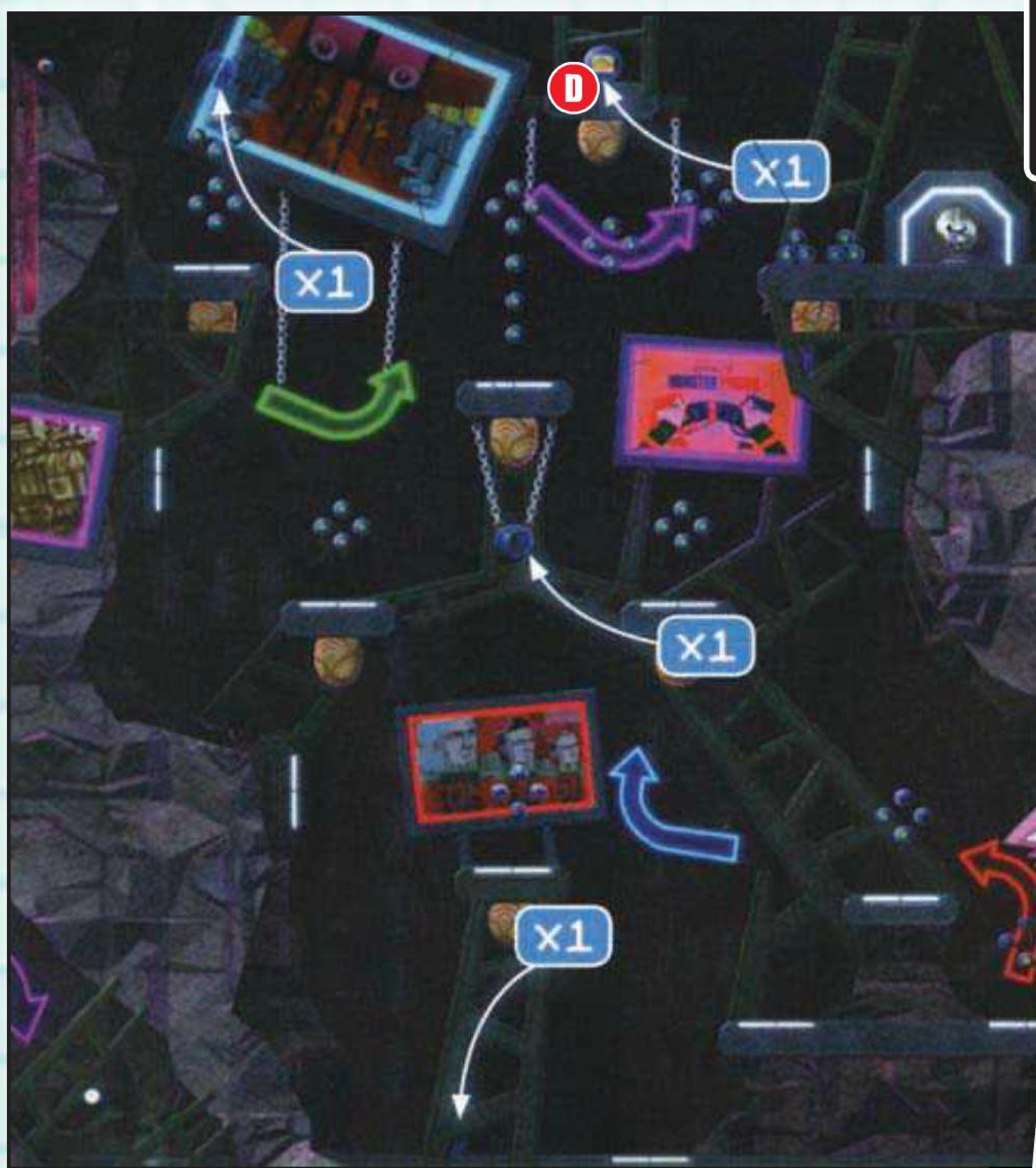
第三章：明天会更好工厂

1.最高戒备

1. 一开始 A 处，发抖的日历人左边可以拿到道具。
2. 滑下去以后 NEW LIFE 牌子的左边 B 处。
3. 继续往前一直走 C 处还可以拿到两个道具。







4.D 处利用钩爪向上走的场景，最上面的道具需要先跳到左边的平台上，踩一下弹跳器起跳，钩抓中间的钩抓点顺势摆到上面的平台便可。
5. 本关所有的小机器人都到达终点才能拿到全部的道具



隐藏关卡

篮球

篮球推荐多人游玩比较有趣，规则很简单，按住 R1 举起篮球，跳起在空中松开 R1 键可以将球扔到篮筐里。同样可以将对手举起来扔开，跳起来可以从对手手里抢走球。四人游戏时，你争我夺的过程非常欢乐。

2.水管梦想

1. 一开始走“贴纸”路线可以拿到大力手套。
2.A 处在有绿管子吸小机器人的地方，可以在小机器人被吸走前抓一只，往左上角扔，砸下来道具。
3. 抓一个小机器人砸 B 处的机关即可拿到上面的道具。





4.C 处如果追求无伤的话比较容易失误，必要的时候往旁边跳，不要硬从中间走。
5.D 处的双人合作部分需要两位玩家像老鼠一样在两个滚轮上跑。跑一会儿即可拿到道具。



隐藏关卡

诱导计划

这个关卡主要是讲究玩家和小机器人的配合，必须小机器人全部通过才能拿到全部道具。最后“钩爪”部分掌握好时机过去便可。

3.货真价实

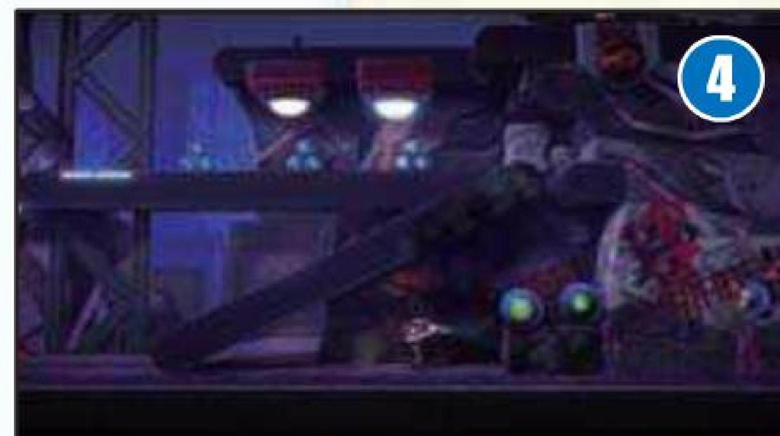
1. 一开始贴贴纸可以走大炮头盔路线，有了这个道具，前面流程无伤会容易很多。



2. 图示处向左右开炮各有两个道具。



3. 下去以后往左走，用大炮头盔炸过去可以拿到道具。



4. 桥底下一路往右炸可以拿到几个道具。



5. 如图所示的地方，举着炸弹跑到中间的口，进去躲一下再出去炸掉前面的挡板。



6. 在头盔被没收后，抓着炸弹过来以后，有喷火器的地方先下来躲一下，之后再抓住炸弹来到如图所示处，从这里可以跳到对面。
7. 躲避喷火器的两个地方有点难度，需要吸引火力的时候掌握好节奏。是追求无伤需要反复尝试的地方。
8. 多人合作处的道具需要一个玩家顶开关后将炸弹传给下一个玩家炸开藏道具的门。
9. 图示处应该是无伤最难的地方，一定要记住控制好移动时摇摆的方向。最后还要记得松手。



隐藏关卡

布娃娃机器人弹跳

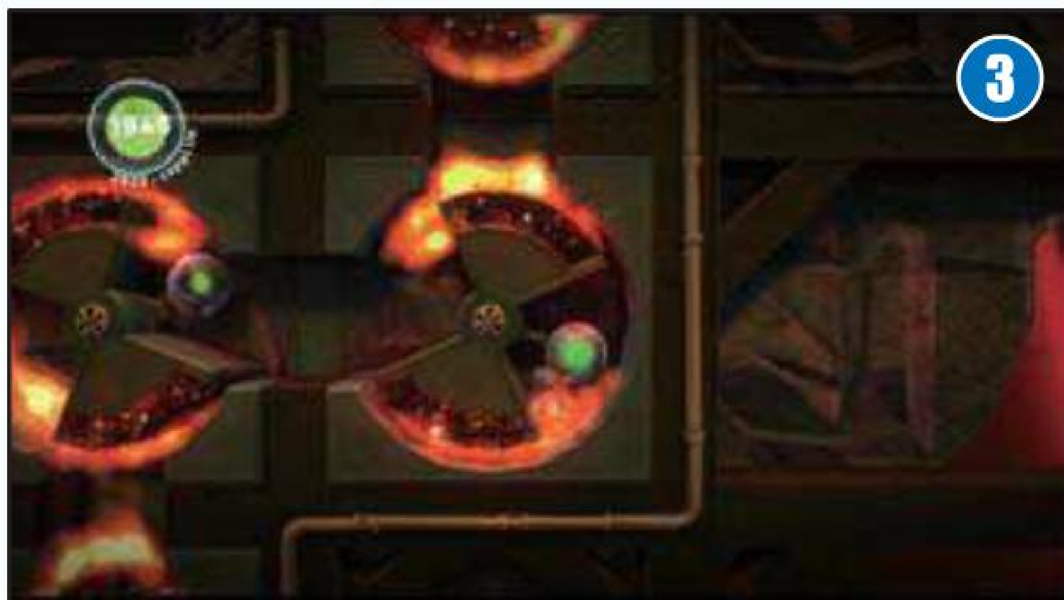
这次换玩家操纵弹跳器让小机器人通过。3000 分就可以拿到全道具了。多人游戏的话一人控制一个弹跳器会简单许多。

4.废弃场

1. 这个地方需要先站在里侧轴的空位中，然后等机关下来后从里侧来到外侧乘机关上去。







2. 本关需要双人合作的地方比较有意思。两个人要对准每次不一样的空位，然后跳跃顶开关，一共需要成功四次。

3. "钻火轮"部分要小心，算好时间再过，追求无伤的时候很容易失误。

3. 全部的小机器人通过后才能拿到所有道具。

BOSS：逃脱行动

这个 BOSS 是必须无伤过的，我们的任务只要跑就可以了。

多利用钩爪可以迅速移动。中间的道具可以让 BOSS 帮你"撞"下来吃到，不过仍推荐玩家以走上面的路线为主。

如图所示处是一个比较容易错过的道具，在第一阶段（BOSS 第一次掉火里）的末尾，往箱子上跳，一路跳上去最后空中可以拿到这个道具。





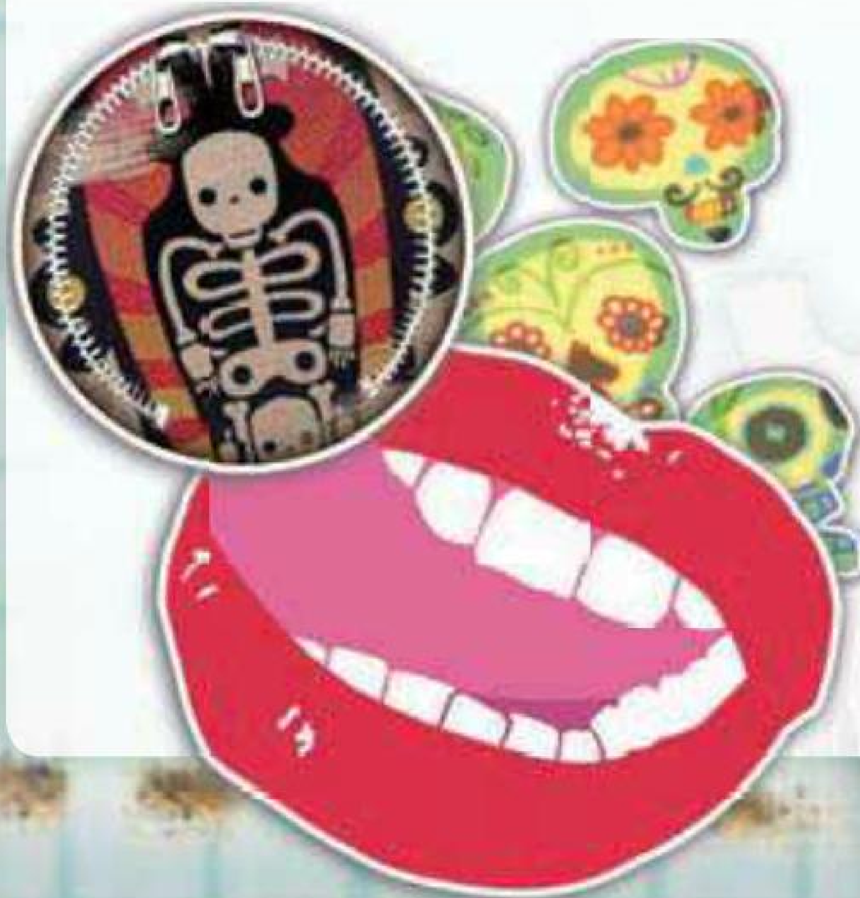
第四章：艾凡隆尼亚

1.艾凡隆先进军备学院

1. 这个关卡以骑乘物教学为主。骑乘物是本作新加入的设定，有 HP，所以受到攻击也不会被一击必杀。骑乘状态下如果遇到有"桃心"状的地方都可以补满 HP。追求无伤的玩家注意本关虽然骑乘物不会被一击必杀，但损血后仍推荐回到"桃心"的地方将血加满。另外，骑乘物还可以对着墙壁进行无限制的跳跃。



2. 兔子的跳跃力非常高，根据玩家按 × 时间的不同，兔子跳跃的幅度也会有区别。按 R1 有攻击功能。本关唯一比较难找的道具如图所示，在得到兔子后不远的位置，先跳到右边的平台上，再往左边的罐子上跳。



3. 狗除了按 R1 发出超声波推机关外没什么特别的功能，也难怪在后期兔子，老鼠大放异彩，唯独没有这个骑乘物的戏份。

4. 闪电鼠的速度非常快，按 R1 可以加速冲撞，具有攻击力，非常爽。另外按 × 还可以跳跃，跳跃后仍可加速冲撞敌人，是对付最终 BOSS 的利器。隐藏关卡"钻洞时刻"更是能拿到 20X 的高分。

隐藏关卡

钻洞时刻

利用闪电鼠连续吃分的迷你游戏，虽然要拿全道具需要高达 99000 的高分，不过只要全程无脑的按 R1 便可轻易拿到。这关最高分数可以达到 20 倍，可以轻松解"10 倍分数"的奖杯、

2.机器骆驼

1. 游戏中的第一个射击关卡。注意连续按 R1 才可以保持火力，按住除非是连发手柄，不然一次只能打一串子弹，后面的射击关卡都是如此。本关道具都很明显，如果是不死的情况下对着屏幕上各个角落射击频率高一点一周目就可以收集到所有道具了。

2. 本关的 BOSS 的弱点是眼睛。BOSS 的攻击方式比较规律，首先是嘴巴里发出来的炸弹，可以将瞄准器对准 BOSS 嘴边连续开火即可。头上的导弹同样需要将瞄准器对准它的头周围。BOSS 升空后从下面发射的飞弹比较有威胁，关键是这些飞弹的血比较厚，需要多攻击几次。我们可以将光标对准下面等，之后追着飞弹打。在每次破坏掉 BOSS 的攻击后对着它眼睛一阵狂轰，不出两个回合即可解决 BOSS。

隐藏关卡

怪物袭击

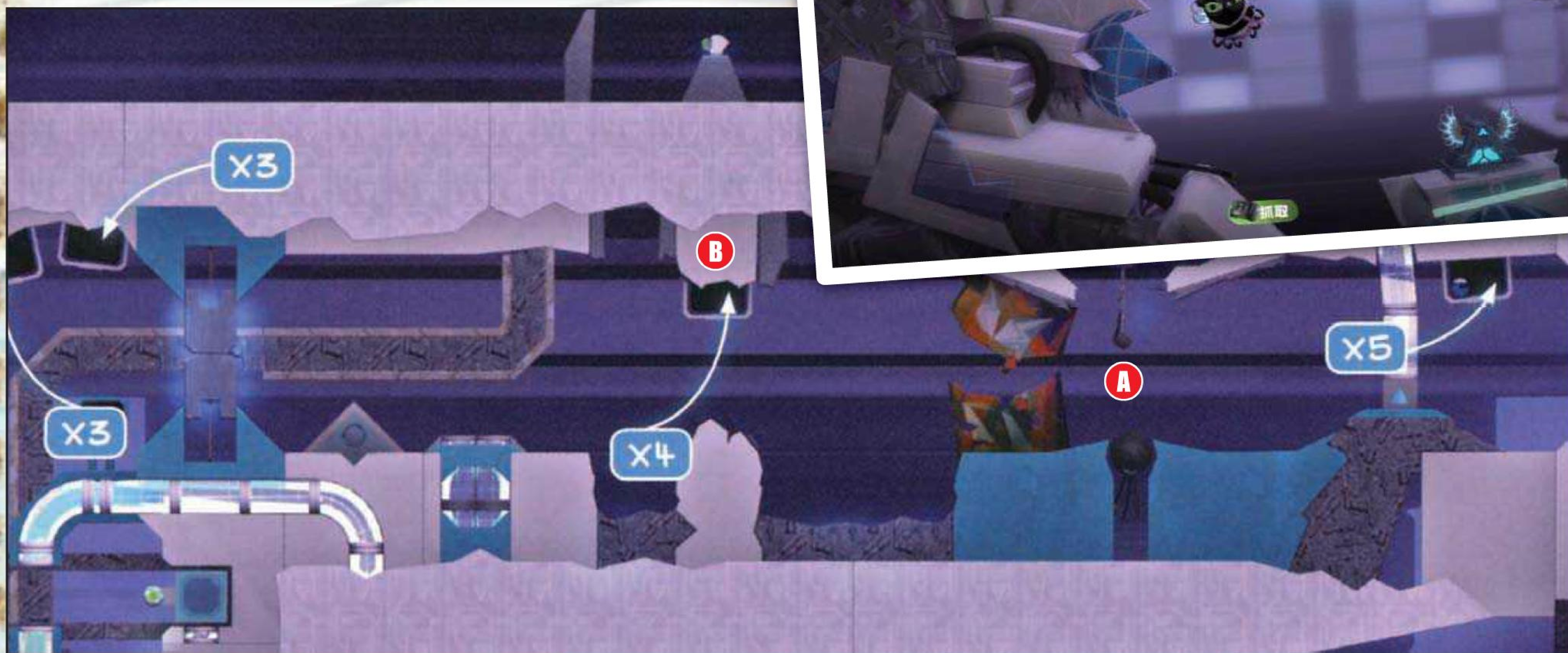
这个迷你游戏要求玩家抵抗敌人一波又一波的攻击。左摇杆负责移动，右摇杆负责发射。过程中有道具出现，其中有增加火力，补血，加速等效果。要拿全部道具需要 6000 分，建议选择多人游戏。

3.抢救布娃娃机器人

1. 本关是骑乘物蜜蜂的教学关卡，蜜蜂除了有按左摇杆便可到处飞的优势外还可以按 R1 来托运东西。本关的目的就是托运几个小机器人到达目的地。虽然托运太多的小机器人会出现不好控制的情况，但在不追求无伤的情况下还是建议一次多托运几个来节省时间。

2. 弹小机器人的地方有时会比较迟钝，可以多移动或等待一下。





3.A 处的电流范围比较小，要想安全通过，建议还是不要托运太多的小机器人为好。

4.4 个小机器人托运完后往左走，去 B 处还可以拿到本关唯一容易错过的道具

隐藏关卡

碰碰乐

同样是多人同乐的迷你游戏关卡，玩家之间互相撞击，互相陷害。其中跳起后按 R1 为强烈冲击，掌握好发动时间是游玩过程中的关键。

BOSS：巨型敌机

1. 第一回合 BOSS 的直线攻击我们可以选择 BOSS 所在处的反方向进行躲避，比如 BOSS 在上面放激光，我们就移动到下面。这样可以躲避的空间比较大，从而躲开小子弹

2. 第二回合 BOSS 改为从中间到两边的范围攻击，这招我们同样可以选择移动到回避空间大的地方来躲避，只需注意攻击 BOSS 两个弱点的时机便可。

3. 第三回合分为两种攻击方式，躲避路线基本都给你规划好了，这样我们的首要目的是躲避 BOSS 的小子弹。这个回合 BOSS 的血十分厚，可以移动到稍微考前一点的位置猛轰，追求无伤的玩家一定要耐心和他周旋。

4.如覆薄冰

1. 蜜蜂射击关卡射击键改为了 ×，仍然推荐使用连续按的方式。按住的话虽然也能攻击，但明显射速较低。本关类似横版射击关卡，难度很低。要无伤的话基本保持在中间的位置即可。

2. 关卡后期会加快速度，还会改为纵版射击，但难度都没有第 6 章的高。

3. 本关道具位置仍然非常明显，有个别道具是需要提前通过机关拿到。有几个地方的道具是上面下面都有的，这样玩家在 1 周目游戏时只能拿到其中一边的，剩下的可以在 2 周目补齐。









第五章：伊娃的庇护所

1.登上顶端

1. 骑乘毛毛虫后退的速度很慢，玩家在向前冲的时候要考虑好了，要吃后悔药就只能整关重来了。

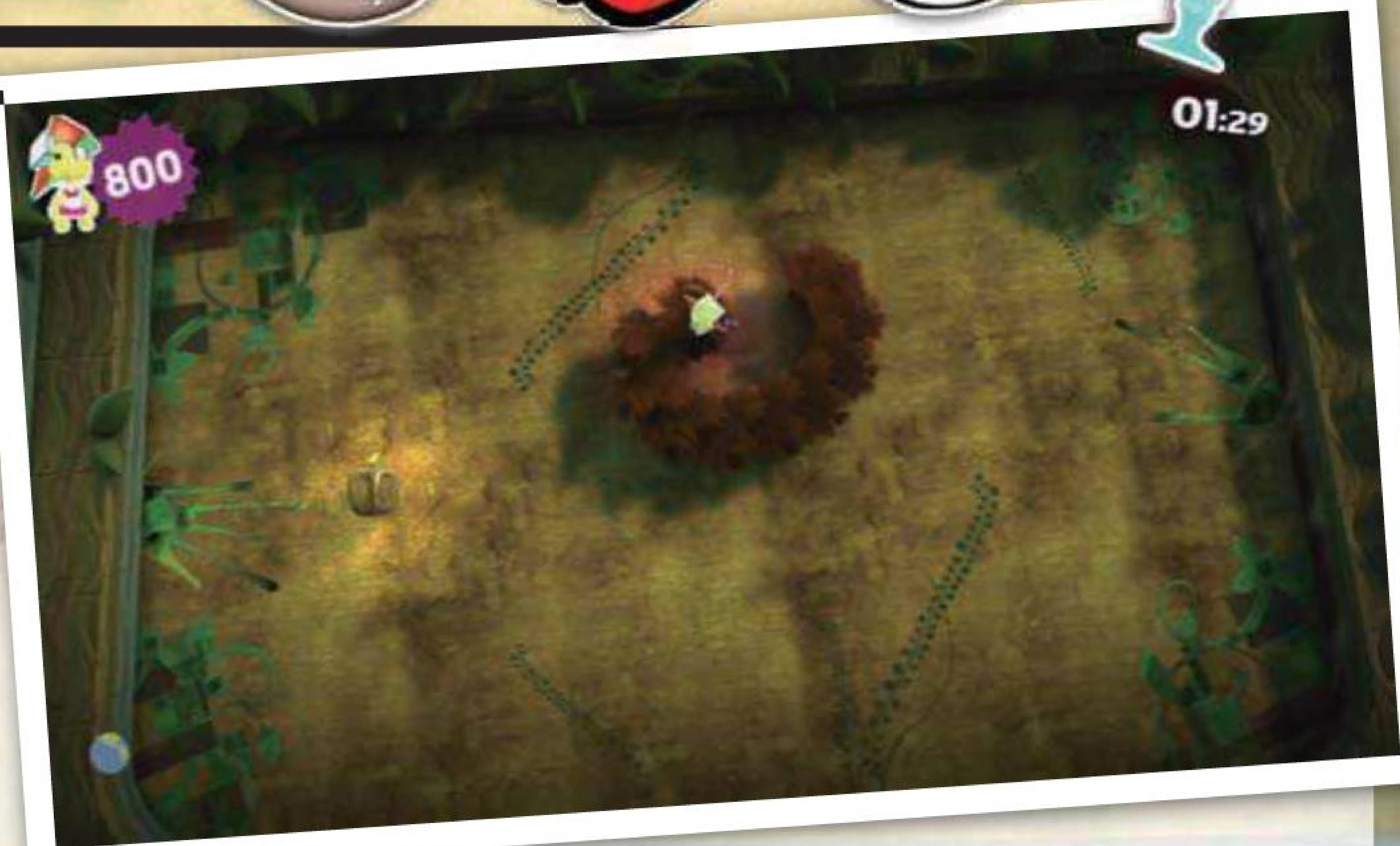
2. 本关流程中好多地方存在两条路线，要想拿齐道具同样需要多周目。

3. 流程后期画面中央会出现关卡钥匙，不要错过。

隐藏关卡

饥饿毛毛虫

这个迷你游戏有点像《贪食蛇》，不过毛毛虫碰到墙壁并不会掉血。由于有时间限制，过程中记得多按 X 加速。



信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结

需使用弹床发射器 x5

x2 需使用弹床发射器

B A 触发式贴纸开关



2.萤火虫森林

1. 前半段画面比较暗，我们唯一可以照亮的道具就是萤火虫，移动的时候尽量和它们一起通过吧。本关 A 处有贴纸机关，可以拿到隐藏道具，使用弹跳器头盔除了可以找到不少隐藏道具外还可以走不少捷径。追求无伤的话推荐走这个路线。

2. 拿到“弹跳发射器”后走回 B 处，利用发射弹跳发射器的方法跳到上面，拿到几个道具。



3. C 处“跷跷板”左边的道具，我们需要先站在“跷跷板”的右边将其左边翘起来，再跳上去拿到。

4. D 处复活点左上有两个道具，发射一个“弹跳器”跳过去。复活点的右边有平台，到顶端也有道具。

5. 在重见光明之前，利用“弹跳发射器”走上面的路线，往右走可以拿到道具。

6. 第二段有萤火虫的地方，仍然利用“弹跳发射器”往右边平台上跳。一路上去依然有道具。

x1 需使用弹床发射器

x2 需使用弹床发射器

x1 C D



7. 双人合作部分需要拉上面的机关改变通道，让营火虫到达目的地拿到道具。13，23，123 的组合都可以各拿到两个。

8. 在萤火虫还没将勾抓点烧坏使用钩爪的地方是无伤最大的难点。建议找准时间摆动，摆动在空中停留的时间越久，失误的可能就越小。



3. 拯救病人

1. 喷水发射器的使用方法为右摇杆控制喷水器的喷水方向，按住 R1 为持续发射。
2. 本关一开始先往左走可以拿到隐藏道具，下面的兔子那里还能拿到一个。



3. 下去之后 A 处有几个道具需要跳过去拿。
4. 同样是下去之后 B 处往左走也有道具。
5. C 处的水滴先不要喷，等拿到右边的道具后再喷。
6. D 处同样是需要先拿到道具，再推火球。

隐藏关卡

思想控制

这是个考验智商的迷你游戏，上下／左右屏幕中玩家对麻布仔的操作是同步的，两边的关卡结构却不同。玩家需要开动脑筋将上下、左右的麻布仔都移动到绿色的站台上。解谜的过程中要注意其中有花色图案的道具可以按 R1 抓住。速度快点过关即可拿到全部道具。



5—4

1. 本关的隐藏道具都需要喷射绿色的水滴后拿到，不难找。
2. 追求无伤的玩家注意，通过喷水发动的机关可以一发一发的喷，连续喷的话不稳定，容易失误。





3. 本关的 4 人合作部分需要 4 名玩家分别对着左右上下四个机关喷水即可获得全部道具。
4. 本关的 BOSS 是个嘴里会喷火球的敌人，我们只要利用左下角的安全地带躲避它的攻击后反击即可打败它。

隐藏关卡

水中通道

故事模式中唯一可以游泳的关卡，需要通过游泳解谜。左摇杆负责移动，X 键为加速。流程难度不高，通过即可拿全道具。

BOSS：小小大骑兵

流程中的道具很容易找到，没什么难度。

圆盘（白血球）的发射要活用到本作的物理引擎，按 R1 为吸住圆盘，找准方向惯性松开则可以将圆盘发射出去。

BOSS 一共有四个形态。前两个形态没有任何难度，第三个形态 BOSS 会分为两个个体，这样玩家躲避的范围就会变小，无形中增加了难度。尽量积极移动来躲避 BOSS 的攻击。第四回合 BOSS 会分成四个，玩家可以等这四个个体每次集中的时候攻击。BOSS 每次形态变化后，在它没分散开前都可以用圆盘直接给予痛击。

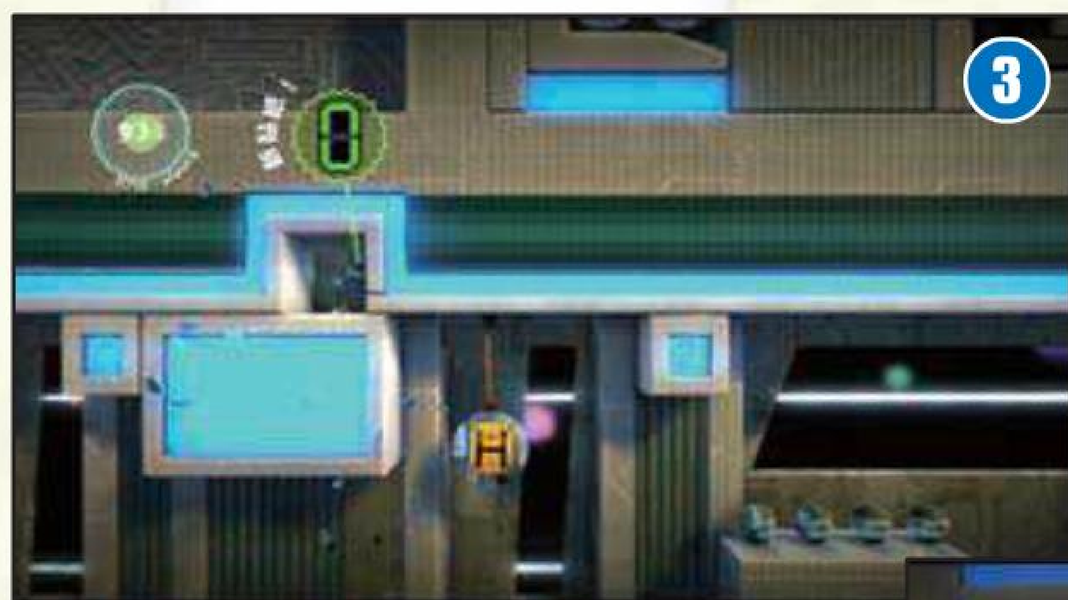
第六章：宇宙

1. 直捣黄龙

1. 打街机可以拿到隐藏关卡的钥匙



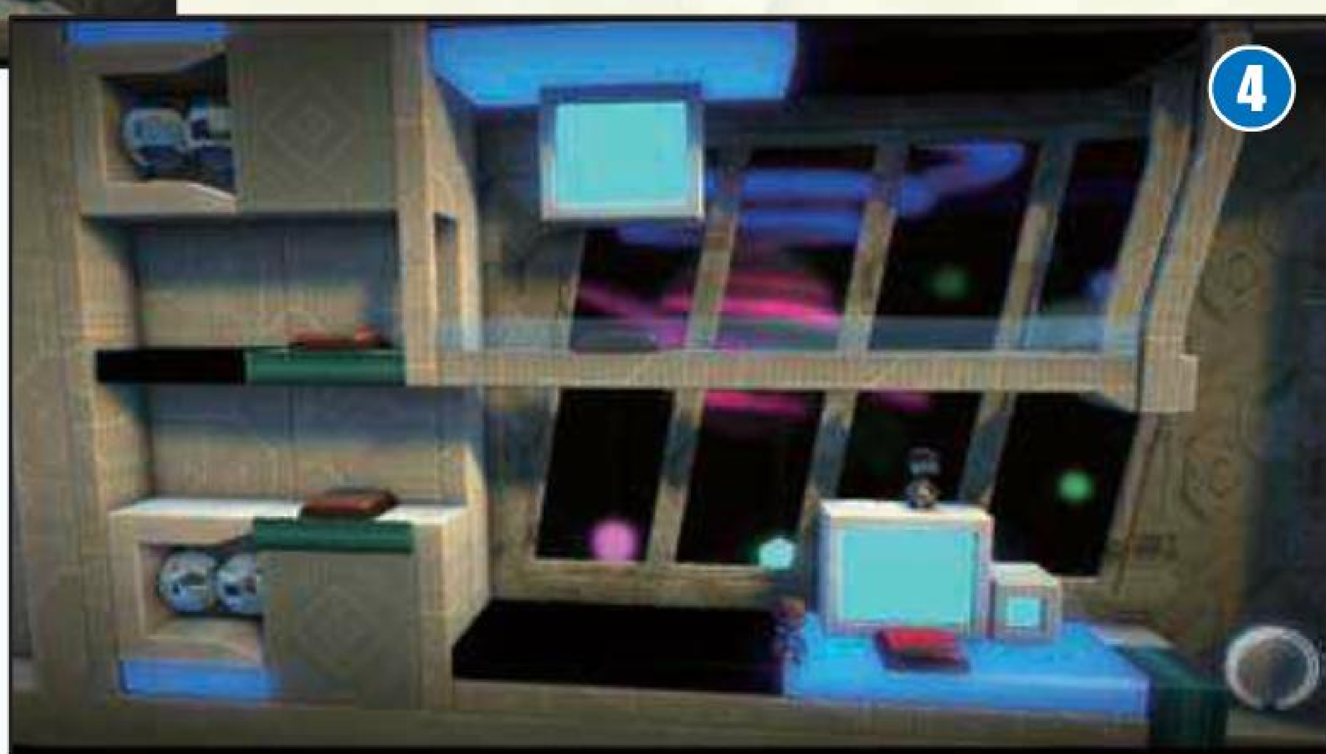
信息集结 特企集结 劲作集结 攻略集结



2. 在街机上输入上上下下左右左右×〇即可得到一组数字，代表“永恒的爱”。

3. 图示处机关的缺口有隐藏道具，别错过了。

4. 合作部分需要轮流踩开关控制机关的上下来拿道具。一开始需要玩家A站箱子上，然后玩家B踩右边的按钮。玩家A上去以后将左边的按钮踩下，放下去左边的箱子。玩家B离开按钮，从右面的箱子上跳到左边有按钮的平台上踩按钮。玩家A吃完道具再踩按钮即可。



5. 无重力状态下追求无伤的玩家需要注意游戏物理引擎发生变化，跑太快的话会出现按跳跃键无法跳跃的现象，所以一定要稳。几个电流的地方一定要小心，应该调整好跳跃和下落的方向。

隐藏关卡

太空撞球台

其实就是普通的台球迷你游戏，玩家只要将所有球打入洞中即可。按住X键可控制击球力度。

火箭游乐园

又是一个多人同乐的关卡，右摇杆负责控制方向，R1负责发射火箭。规则虽简单，乐趣却无穷。

乒乓球

名字叫“乒乓球”，实际上是街机厅常见的弹盘游戏。游戏出色的物理引擎会让玩家在过程中无比欢乐。



2. 金属兔

1. 一开始投炸弹的杂兵，玩家在接到炸弹以后可以不按方向键将炸弹先放在旁边，然后再接住一个炸弹用来炸死杂兵。之后捡起地上的炸弹来炸开机关拿到道具。

2. A部分是无伤过程中的难点，如果觉得节奏不对就不要再往前跳了，肯定死，不如跳回去换个节奏来踩死敌人。

3. B处需要将敌人引到机关下面，然后拉动开关压死它。



4. C处摧毁右边的敌人有道具，只追求无伤的话可以不必理会。

5. 下到D处之后停一下，等敌人攻击完后直接摧毁右边的敌人。干掉左边的敌人可以拿到道具。





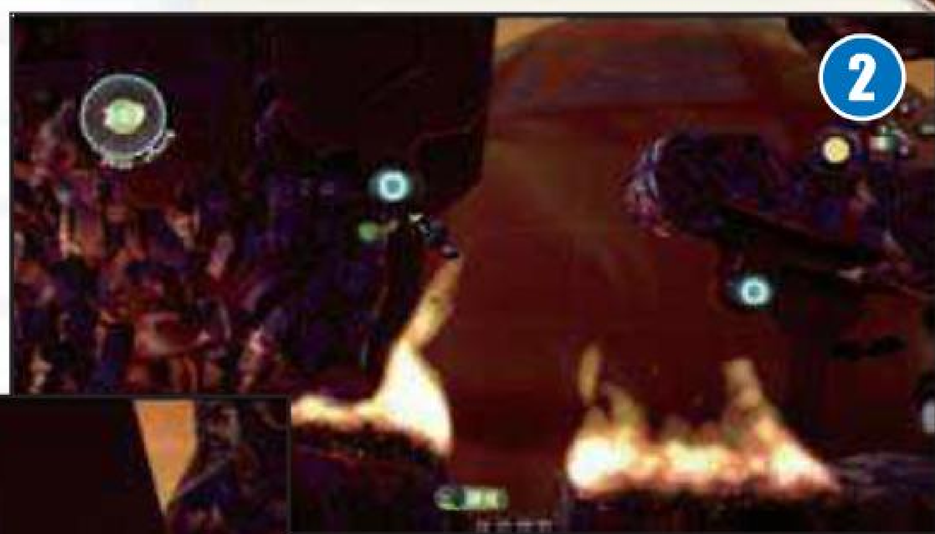
6. 图示处的三个敌人可以先站在第一个敌人的头上，等下去以后再踩爆它迅速击破下一个。

7. 之后的敌人由于都有攻击死角，熟悉以后不难无伤。

8. 最后三个炮台速度是关键，等敌人一攻击完就上去踩。

3.寻找艾凡隆

1. 本关流程非常长，是被认为无伤最困难的关卡。其实这关难点不多，只要保证熟悉路线，稳扎稳打，无伤也并不困难。



2. 图中右上方的道具，可以利用图中的钩抓点先向左摆动到最大幅度，然后再摆到右边的平台上。

3. 蜜蜂身边的道具需要频繁松开钩爪摆动到上面获得道具。



4. 第2段下落过程钩抓踩死两个炮台的地方无伤是个难点，建议与其慢慢找时机不如跳到炮身上直接踩来的保险一些，反正踩完后有个弹起时间，利用这个弹起可以马上进行钩抓，不用怕掉下去。



5. 这个敌人我们需要在将“手”落下来的时候钩抓到它的后面拉起机关露出弱点。

6. 最后的大机器人多利用钩爪不难对付，注意它的手臂里有一个道具。

4.大黄蜂作战

1. 本关与之前的4-4差别不大，道具仍然十分明显。关卡中不少地方需要尽量提前移动来拿到道具。

2. 追求无伤的玩家注意第一回合结束后会补满HP，所以难度不大。第2部分要尽量保持不受伤，这样才能扛过这关BOSS的猛烈进攻。第二部分有不少地方推荐提前向前移动击毁杂兵避免它们发射子弹。

3. 关卡最后的BOSS比较难缠，它的攻击会越来越快，玩家很难招架。应该多积极移动，前面如果没有伤太多血的话足够磨死它了。

BOSS：最后对决

最终BOSS第一回合，趁BOSS攻击完的缝隙利用超音鼠的无限加速滚到BOSS的弱点处，然后进行撞击。撞击完后趁BOSS趴在那又可以再加速滚到另外一边继续撞击。如此反复几次即可解决第一回合。

无伤最有压力的就是第2回合，主要是因为这一回合变数很多，每次钩抓的点不一样可能结果也不同。虽然可以防止被BOSS吸入的抓取点有很多，但仍推荐以下面的“弹跳船”为主，这个最为稳定。

最后一个回合反而因为BOSS攻击的规律化变得没什么难度。首先要记住，BOSS的光束攻击在落地那一下才有攻击判定，玩家只要躲避威胁到脚底下的攻击便可。两个两个发的激光不要着急，找准点跳最中间那个就行。全地面攻击只要算好时间跳即可。之后BOSS露出弱点用东西砸的时候不要慌，跳起来瞄准了再砸即可。砸不准不要紧，每回合有两次机会。四个回合以后BOSS就升天了。

我的月球创作攻略

创造模式才是小小大星球2最大的魅力。这个系统下的编辑器非常细腻，我们可以找到所有需要的内容。我们在这个模式下的想像力会得到最大的放飞，如果你制作的关卡特别棒的话说不定会被游戏制作小组聘用哦。下面就为大家讲解一下本作创造模式下的几个要点吧。

百宝箱

素材：素材可以自定义形状，选择想使用的素材可以摆出各种你想要的图案。素材是玩家编辑关卡中最常使用的道具，各种奇形怪状的图案，无论是擎天柱还是高达只要有爱都可以在游戏中生成。形状菜单的最下面选择“材质变换器”可以随意改变物体的材质，选择“贴纸样板”还可以自动生成贴纸的图案。非常方便。

物件：玩家可以选择游戏中已经收集到的各种物件，这种现有的道具非常多，为了制造更强大的关卡我们有必要收集到全部关卡物件。我们还可以对物件进行更加详细的编辑，与机关进行连接。具体见后文。

我的物件：玩家可以选择保存几个常用的物件在这个菜单下。

社区物件：需要在联网的状态下，让好友把他的物件发给你。

工具袋

接头：要记住，游戏中有强大的物理引擎存在，任何不合理的浮空现象都是不存在的。所以我们需要使用各种“接头”工具将半空中出现的东西“卡”在墙上，起到固定作用。

例如空中的平台我们可以选择使用“棒子”支撑起来，再将其隐蔽。在制造机关的时候，我们还会经常使用到“螺丝”以及“活塞”等物品，通过调节细节，我们可以制造出各种各样的有趣现象。

这些接头基本都可以和感应器进行连接，生成机关。不过接头的作用仍以固定为主。

感应器：感应器是我们在制作关卡的过程中用来做开关的，属于创作关卡比较基础的元素。游戏中使用感应器非常简单，只要安设一个感应装置，再做一个需要触发的机关，在感应装置旁边使用游标可以看到一个发光的接口，选择这个接口后会出现一根电线，用这个电线将两者链接起来即可。看似简单的内容，经过细微的调整后其实有着成千上万的变化。

感应器的种类非常多，除了最为普遍的“按钮”以及“开关”外，比较常用的是“玩者感应器”，“标签反应器”，“效果开关”和“投射物感应器”。其中“玩者感应器”使用后调整一个合适的范围只要玩家一靠近即可发动。而“标签反应器”则对贴了“标签”的物品进行反应，同样属于范围探测型的开关。“效果开关”即为触发某种条件后才可以开启的机关，属于触碰型。“投射物感应器”说的直白点则类似玩家们平常游戏的时候经常出现如“破坏某某物品”或“击败某某敌人”才可触发的开关。

感应器可以配合“逻辑”菜单下的菜单按钮进行设定，各种启动方式随你定。



移动装置：旋转装置和移动装置就是让物体做出的反应，我们如果让它与感应器相连接就会生成一个机关。比如我们拿做一个感应门为例。

首先制作一个悬挂门的素材，

然后加个“棒子”固定在空中，找一个可以当门使用的物件，之后拉一根“绳子”将这个门拴住。然后我们可以将“移动装置”贴到门上面，这样门会变成一个自动启动的机关。我们还需要加一个感应器。随便在远处摆一个物品，然后给它贴上“玩者感应器”，按□将感应器的感应范围等选项进行细微的调整，再将其与“移动装置”相连接，这样一个能探测到玩家并自动升起的感应门就做成了。



控制导航器：进阶逻辑下的“控制导航器”需要特别说明一下，这个装置是非常重要的，可以让玩家操纵任何物品成为可能，并且可以进行非常细腻的设置。

首先我们需要随便找一个物品，将“控制导航器”贴上去。这样会生成一个电路板，电路板的上面对应手柄的各个按键，非常直观。我们可以从这些按键中进行设定。例如我们选择将移动装置中的“进阶移动装置”贴在“手柄”下方的线路板上。然后在游标状态下选择“手柄”左摇杆上的灯，找到负责输出“左摇杆左／右”的位置，将其与“进阶移动装置”的“输入左／右”相连接即可。上下也是同样的道理，这样，我们就可以随意操作这个物品的移动了。

造物器：造物器可以让麻布仔生成任何东西，这十分有趣。我们选择造物器之后，在游标状态下按□键对其进行编辑，在“发射的物件”里我们可以选择任何你想发射的东西。“弹药”是指每次得到造物器后可以使用子弹的次数。“单次最大生成数”是指每次可以发射多少个物件停留在画面上。“直线速度”关系到子弹发射后是否成直线，和子弹射程挂钩，设定的越高，子弹的弹道越直，打的也就越远。“旋转速度”指发射出去的子弹是否会旋转。“精准度”实际上就是子弹判定，越高判定越大。“发射速度”既是指发射完一次所需间隔的时间。“持续时间”就是发射出去的东西在画面上停留的时间，不过最多也只能发射 100 个物品在画面中而已。

我们以制造一个长矛发射器为例。首先在“发射的物件”中我们找到长矛，然后选择一个合适的大小以及发射角度。之后“直线速度”设置在 18 左右，“发射速度”控制在每一秒一发上。其他选项可以根据玩家自己的喜好来调整。这样，一个简单的长矛发射器就做成了。



生成器：和“造物器”原理相同，而且更加实用的是“生成器”，这个装置可以让任何物品生成任何东西。例如制作一个枪口，我们在枪口上安放一个生成器，就可以让其生成子弹。这个装置由于原理和“造物器”相似，就不在叙述了。至于如何让“生成器”变成可按键控制，在后面会提到。

一个较容易受到好评的完整关卡制作方法

我们以做一个前面为潜入后面为射击的关卡为例。

首先我们需要在关卡套件中使用一个起点（入口）和一个终点（记分板），这样你的关卡才会有始有终。中间在你认为合适的地方设置中继点，记住，如果你的关卡很难，又不想让玩你关卡的人发火的话一定要多设几个中继点。

接着我们需要制作关卡中的平台，这个平台可以是平地上的，也可以是空中的。但如果是空中的话一定要设定不能跳的“火底”或“水底”，不然有玩者不小心掉下去就没办法继续了。

我们可以设置几个可触发的机关，比如一排会随着玩家走过飞起的火箭。首先我们选择“移动装置”中的“火箭发射器”。将这些发射器摆一排，之后给它们贴上“玩者感应器”，将范围设定好再与火箭进行连接。这样玩家在走过来的时候感应器会感应到范围内的玩家，一排的火箭发射器便可以依次腾空飞起。

前面我们可以做成潜入形式的，不能攻击敌人。杂兵方面我们可以选择布娃娃机器人，“充满敌意”且全身带火的情况下可以具有攻击威胁。布娃娃机器人的行走速度快慢会影响到关卡的难度。

路上我们可以多设置几个类似炸弹之类的陷阱，记住要放中继点。是否有竞速模式和强力道具由你说的算。



后半程的射击关卡我们需要制作一个需要玩家乘坐并操控的“骑乘物”，这个“骑乘物”最好以自己创作的为主。然后我们在这个“骑乘物”上面贴一个“控制导览器”，这时就会出现“手柄”的电路板。我们将“进阶移动装置”和“手柄”上的 L3 左摇杆链接。再在可以发射的位置上放置几个“生成器”，按□进行编辑。先选一个“生成物件”，然后“直线速度”改变成你想要的。其他内容可以根据自己的需要进行微调。之后将这些“生成器”与“手柄”电路板上的按键进行相对应的连接。这样，一个可操控的射击骑乘物就制作完成了。之后还可以根据自己需要选择是否加入“神奇操纵杆”等物品。

空中的杂兵我们可以选择给物品添加“生物零件”的方法。先选择一个物件，然后给它贴上“生物脑”，由于要有难度，生物脑的行为模式改为“追踪”。再给它贴上一个“投射物感应器”和“毁灭触发器”，将两者相连接，这样此“敌人”在被攻击一定次数后便会被破坏，一个基本的杂兵也就生成了。使用同样的方法我们可以制造多个这样的敌人。

接下来我们要对音乐以及视角进行编辑，视角尤为重要，你游戏设计的再优秀，有个别扭的视角也白搭。

最后别忘了给关卡中加入大量的分数泡泡，这些泡泡可以起到路标的引导作用，也可以增加快感。记得制作几个不错的道具泡泡送给游玩你关卡的玩家，我相信这些拿到你所送出大礼的玩家一定会乐意给你打一个好评的。

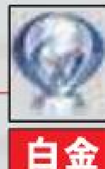
这个制作方法只是一个基本的抛砖引玉，除了上面提到的这些，大家大可以发挥想象力，制作出更棒的关卡。比如加入 BOSS 战，比如使用特别视角的游戏等等。总之发挥你的想象力，加入一些独一无二的东西，相信你的关卡一定会受到大家的好评。

全奖杯攻略

文 copyl



1.完成所有关卡



白金

取得条件:取得除此之外的所有奖杯



2.完成达文西的藏身处

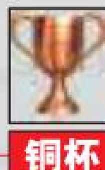


铜杯

取得条件:完成故事模式第 1 章



3.完成多维利亚的实验室



铜杯

取得条件:完成故事模式第 2 章



4.完成明天会更好工厂



铜杯

取得条件:完成故事模式第 3 章



5.艾梵隆尼亚



铜杯

取得条件:完成故事模式第 4 章

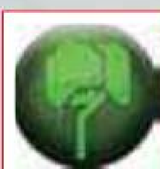


6.伊娃的庇护所



铜杯

取得条件:完成故事模式第 5 章



7.完成故事模式



银杯

取得条件:完成故事模式最终章



8.毫发无伤完成故事模式



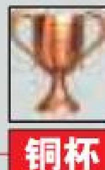
金杯

取得条件:毫发无伤完成故事模式中的所有关卡

奖杯说明:小小大系列的惯例奖杯,需要的除了技巧还要耐心,有节奏的一步一步上,笔者觉的比 1 代简单。如果心情和运气都不好,可以先放一放玩玩社群关卡再回来挑战。



9.毫发无伤连续完成10道故事关卡



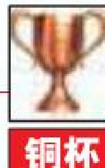
铜杯

取得条件:毫发无伤连续完成 10 道故事关卡

奖杯说明:看上去有难度,不过 PS 键退出有效,一死就马上暂停退出游戏重玩即可,不会清零。可以在"我的勋章"查看计数,一旦死亡,计数会清 0。



10.道具收藏家



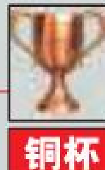
铜杯

取得条件:收集 50% 故事关卡中的道具泡泡

奖杯说明:我们的最终目标是 100%



11.10次故事对战胜利



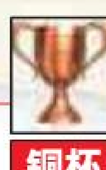
铜杯

取得条件:与至少一位玩者离线游玩 10 道故事模式对战游戏并获胜

奖杯说明:可以使用双手柄自己刷,注意要让 1P 胜利。推荐刷达尔文的藏身处里的对战小关卡"空降方 ",时间短。



12.乘分5倍

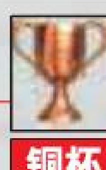


铜杯

取得条件:在故事关卡中取得乘分 5 倍



13.乘分10倍



铜杯

取得条件:在故事关卡中取得乘分 10 倍

奖杯说明:推荐刷达尔文的藏身处里的小关卡"欢呼塔",熟悉流程后 20 倍也达到。



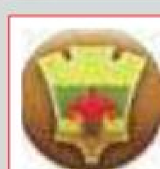
14.计分板前50%



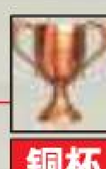
铜杯

取得条件:在故事关卡的线上计分板上名列前 50%

奖杯说明:想手捧白金奖杯,需要挑战的是计分板前 25%。



15.计分板前25%



铜杯

取得条件:在故事关卡的线上计分板上名列前 25%

奖杯说明:可以是故事模式里的小游戏关卡,选个自己最擅长的游戏去打,需要耐心。最简单就是 2 人以上合作,每人走不同的路线拿泡泡,只要一直保持连锁,分数涨得不是一般的快。



16.铲除怪兽



铜杯

取得条件:在故事关卡铲除 20 只怪兽

奖杯说明:游玩过程自然获得。



17.非凡迷途重生者



铜杯

取得条件:在一道故事关卡里死亡 20 次

奖杯说明:如果通关了还没拿到,那就对着火堆或者电板跳吧。



18.中途参与25道关卡



铜杯

取得条件:中途参与 25 道有其他玩者的随机关卡

奖杯说明:这个奖杯比较麻烦,具体解法是进社群,选择你需要游玩关卡类型,屏幕右上角会有显示目前这个关卡种类的游玩人数,选择参加游戏,要习惯被拒绝和 loading,如果别的玩家同意就可以建立连线。进去以后等个一分钟时间,就可以离开(最好陪人家玩玩,可以拿个 5 小时游玩社群的奖杯)。如果有好友配合的话,选择一个没人玩的自制关卡,好友先进,然后你再搜索关卡名字或者作者名字选加入游戏,因为只有一人游玩,所以只会分配到好友里。可以在"我的勋章"里查看是否是有效游玩。



19.游玩25道社群关卡



铜杯

取得条件:游玩 25 道不同的协力社群关卡

奖杯说明:线上大部分都是协力社群关卡,在刷的过程中自然获得。



20.游玩75道社群关卡



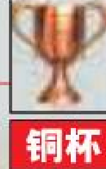
银杯

取得条件:游玩 75 道不同的协力社群关卡

奖杯说明:在刷 160 个"掌声"或"嘘声"过程中自然获得。



21.名列前茅



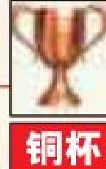
铜杯

取得条件:在 5 道社群关卡的计分板上名列前 25%(每道关卡需要至少有 50 位玩者)

奖杯说明:看起来有难度,但是对战关卡反复游玩会有分数累计,玩几次就可以拿到前几名的位置(对战关卡需要 2 人以上游玩才计算分数)。在游玩协力关卡时,稍微认真游玩仔细搜集分数泡泡也可以拿到很好的分数。



22.游玩5道对战关卡



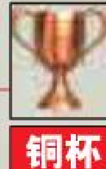
铜杯

取得条件:游玩 5 道不同的社群对战模式关卡

奖杯说明:在刷 25 次线上对战胜利的时候自然拿到。



23.25次线上对战胜利



铜杯

取得条件:与至少一位玩者线上游玩 25 道对战模式社群关卡并获胜

奖杯说明:可以和好友对刷,单机双手柄无效。方法是自己进入"我的月球"中打开空白关卡,选择工具袋右键到最左边,最上角有三种模式:单人、协力和对战。选择对战,然后放一个泡泡,最好放个终点就发表。邀请好友进来,想胜利的那人拿泡泡,就能刷对战胜利次数了。



24.热情游玩



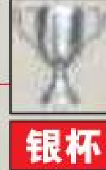
银杯

取得条件:游玩社群关卡 5 小时

奖杯说明:这个奖杯要注意的是必须动,站着消磨时间没效。如果有连发手柄就简单了,先设定 1 人游玩和自动拒绝,找个简单的关卡一直跳,达到时间还要过关后再出奖杯。



25.天天游玩



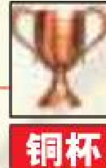
银杯

取得条件:一个星期中每天游玩 LittleBigPlanet 2

奖杯说明:可以调系统时间来完成。



26.谁需要早餐?



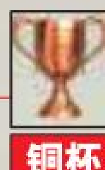
铜杯

取得条件:早上 9 点前游玩 LittleBigPlanet 2

奖杯说明:可以调时间。



27.永远不嫌多



铜杯

取得条件:玩上 9 点后游玩 LittleBigPlanet 2

奖杯说明:同样可以调时间。



28.连环勾抓



铜杯

取得条件:制作 4 位玩者互相抓取的连锁

奖杯说明:需要 4 名玩家,4 个手柄也可以,第一个人勾住海绵或者其他道具,后一个人勾住前一个人练成一线。



29.加速挥拳攻击



铜杯

取得条件:同时挥拳攻击多名玩者

奖杯说明:需要 3 个玩家或 3 个手柄,按住 L2 和 R2 再转动摇杆即可挥拳,让另外两个玩家前后站在一起,挥拳攻击他们。



30.时髦造型师

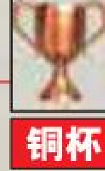


铜杯

取得条件:更换服装



31.创作10分钟



铜杯

取得条件:在创作模式中创作 10 分钟

奖杯说明:真正目的是 24 小时。



32.创作1440分钟



金杯

取得条件:在创作模式中创作 24 小时

奖杯说明:需要注意的是单纯挂机没效,连发手柄真是奖杯迷必备的神器,拿出一个素材,一直按,退出时记得保存,奖杯在保存退出后弹出。



33.社群精神



铜杯

取得条件:将关卡发表至社群

奖杯说明:参考"25 次线上对战胜利"奖杯。如果你是 LBP1 的玩家,需要改一下名字才拿到这个奖杯。与发表有关的奖杯如果发表了不出现奖杯,就是现在的网络不好,需要第 2 天再发表。



34.50位玩者



铜杯

取得条件:有 50 位不同的玩者游玩过你发表的关卡

奖杯说明:自己先发表一个简单的关卡,要注意,这个奖杯只计算一个关卡上的游玩者。最有效率的是点最新关卡,按三角键,去掉 LBP1,再选文字搜索有"P4P"或者"L4L"关键字关卡,游玩后投票并留言"P4P、L4L",大部分人都会热情地回应,来玩你的关卡。



35.长期发表



铜杯

取得条件:你制作的关卡已经发表 7 天

奖杯说明:时间经过自然获得,如果是 LBP1 走来的玩家,一联网就拿到了。



36.连接关卡


铜杯

取得条件:使用关卡链接将你发表的 2 道关卡链接起来
奖杯说明:打开一个空白关卡,拿出工具袋中的关卡链接道具,放一个,按框选择你已发表的关卡,再发表,发表后可以立刻删除。



37.自制徽章


铜杯

取得条件:使用 PlayStation Eye 的照片或是游戏中的相片自制徽章
奖杯说明:选择关卡,按正方"更多资讯",一直移动到那个圆形图标按确定,选择我的照片,完成后发表。



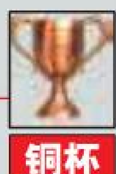
38.来我的竞技场


铜杯

取得条件:发表对战模式关卡



39.乖学生


铜杯

取得条件:你观看了所有教学导览!恭喜你可以获得一颗金星,成为班上的第一名!
奖杯说明:比 1 代轻松多了,进入教学模式,浏览后列表会有打勾标记。可以直接走到最后的大箱子,站在下边得到通关礼物并通关,之后退出就浏览完毕了。



40.40 个"掌声"或"嘘声"!


铜杯

取得条件:给 40 道社群关卡正面或负面的回响
奖杯说明:只要玩过就评价一下,160 个才是目标。



41.160 个"掌声"或"嘘声"!


金杯

取得条件:给 160 道社群关卡正面或负面的回响。
奖杯说明:在解锁 50 人游玩、投票 50 个最新关卡、热情游玩的过程逐步获得,不用刻意



42.小小记者


铜杯

取得条件:发表评论



43.小小摄影师


铜杯

取得条件:上传照片
奖杯说明:先按 START,选择最下面那个就是照相,之后打开玩具箱里的贴纸和装饰,翻到第 4 页,找到我的照片后上传。



44.大家来投票5道关卡


铜杯

取得条件:给 5 道全新的关卡"掌声"或"嘘声"的评价(游玩不超过 10 次)
奖杯说明:点社群,选择更多,点最新关卡,需要游玩 50 个。



45.大家来投票50道关卡


银杯

取得条件:给予 50 道全新的关卡"掌声"或"嘘声"的评价(游玩不超过 10 次)
奖杯说明:建议先拿这个,新关卡还是很多的,当然别忘了留言"P4P、L4L"。



46.随波逐流


铜杯

取得条件:游玩最新动态中的关卡
奖杯说明:选择"我的地球",屏幕左边会有动态,随意游玩里面的关卡就 OK 了。



47.全能道具收藏家


银杯

取得条件:收集 100% 故事关卡中的道具泡泡
奖杯说明:具体收集请参看攻略部分。

全勋章收集(除奖杯勋章)



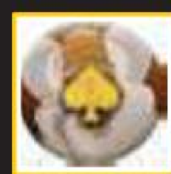
1.意外

取得条件:在故事关卡里死亡



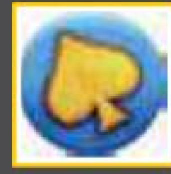
2.沉迷故事60

取得条件:积极游玩故事关卡 60 分钟



3.毫发无伤的完成达文西的藏身处

取得条件:毫发无伤完成达文西的藏身处的主要关卡



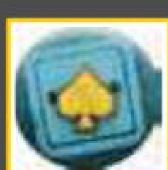
4.毫发无伤完成N道故事关卡

取得条件:毫发无伤完成 N 道不同的故事关卡。



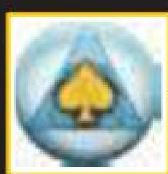
5.毫发无伤完成维多利亚的实验室

取得条件:毫发无伤完成维多利亚的实验室的主要关卡。



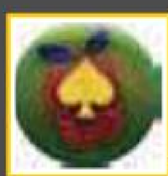
6.毫发无伤完成明天会更好工厂

取得条件:毫发无伤完成明天会更好工厂的主要关卡。



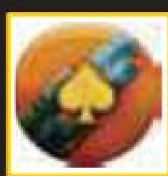
7.毫发无伤完成艾凡隆尼亚

取得条件:毫发无伤完成艾凡隆尼亚的主要关卡。



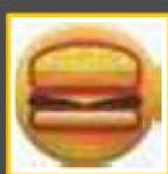
8.毫发无伤完成伊娃的庇护所

取得条件:毫发无伤完成伊娃的庇护所的主要关卡。



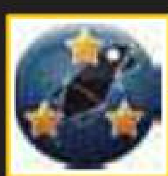
9.毫发无伤完成宇宙

取得条件:毫发无伤完成宇宙的主要关卡。



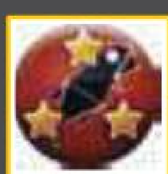
10.10,000个分数泡泡

取得条件:在故事关卡里收集 10,000 个分数泡泡。



11.N次线上故事协力胜利

取得条件:与至少 1 位线上玩者游玩 N 道故事协力关卡并胜利。



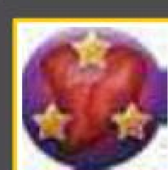
12.N次故事协力胜利

取得条件:与至少 1 位本机玩者游玩 N 道故事协力关卡并获胜。



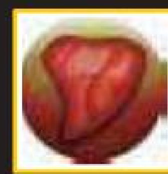
13.游玩N道故事协力游戏

取得条件:与至少 1 位玩者完成 N 道故事协力模式游戏。



14.N次线上故事对战胜利

取得条件:与至少 1 位线上玩者游玩 N 道故事关卡并获胜。



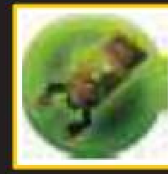
15.游玩N道故事对战游戏

取得条件:与至少 1 位玩家完成 N 道故事对战模式游戏。



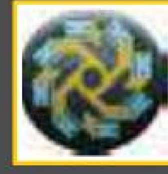
16.高空弹跳,

取得条件:在故事关卡里弹跳 20 个不同的弹力垫且不着地。



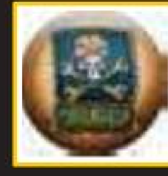
17.技巧爪勾

取得条件:在故事关卡里摇摆与抓取 5 个不同的物件且不着地。



18.跟紧我

取得条件:在故事关卡里让 10 个布娃娃机器人同时跟随你。



19.布娃娃机器人意外身亡

取得条件:在故事关卡里不小心丢出 5 个布娃娃机器人到致命物件上。
勋章说明:在 3-2 关卡中将小机器人扔到火里即可。



20.高成就2

取得条件:在 2 道故事关的记分板上名列前 25%(至少有 50 位玩者)。

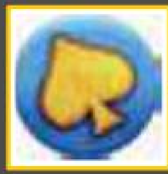




一般勋章

21.热情游玩60

取得条件:积极游玩社群关卡 60 分钟



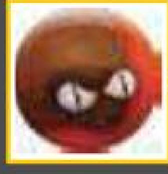
22.毫发无伤完成5道关卡

取得条件:毫发无伤完成 5 道关卡



23.社群记分板上前40%

取得条件:在有 50 个分数以上的社群关卡记分板上名列前 40%



24.社群铲除怪兽5

取得条件:在社群关卡里铲除 5 只怪兽。



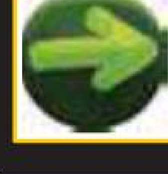
25.完成25道社群关卡

取得条件:完成 25 道社群关卡。



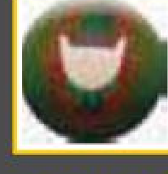
26. 发掘 5 个瑛玉

取得条件:成为 5 道全新关卡中第一位完成的玩者。



27.5 个关卡连接

取得条件:穿过 5 个关卡连接。



28. 圣诞小矮人

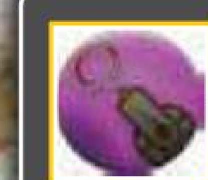
取得条件:在圣诞节游玩 LBP2
取得方法:可以把时间改成 12 月 25 日。



29. 非常特别

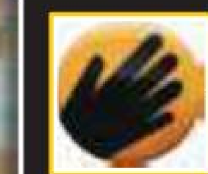
取得条件:游玩 Mm 精选中的关卡。





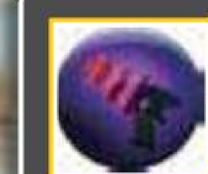
30. 爪勾

取得条件: 装备爪勾。



31. 强力手套

取得条件: 装备强力手套。



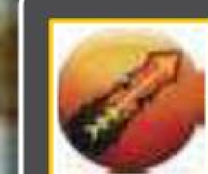
32. 造物器

取得条件: 装备造物品器。



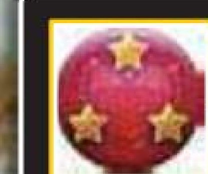
33.5 次对战胜利

取得条件: 与至少 1 位本机(2P)玩者游玩 5 道社群对战关卡并获胜。



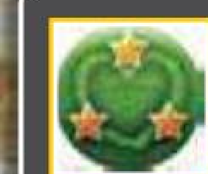
34. 游玩 5 道对战游戏

取得条件: 与至少 1 位玩者完成 5 道社群对战模式游戏。



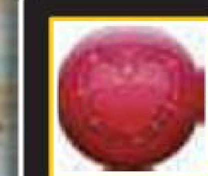
35.5 次线上协力胜利

取得条件: 与至少 1 位线上玩者游玩 5 道社群协力关卡并获胜。



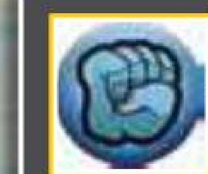
36.5 次协力胜利

取得条件: 与至少 1 位本机(2P)玩者游玩 5 道社群协力关卡并获胜。



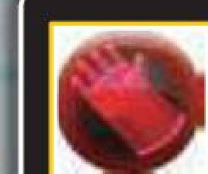
37. 游玩 5 道协力游戏

取得条件: 与至少 1 位玩者完成 5 道社群协力模式游戏。



38. 挥掌攻击

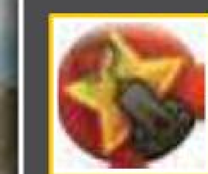
取得条件: 挥掌攻击 1 位玩者。



39.4 位玩者连成一串

取得条件: 制作 4 位玩者连成一串的连锁。

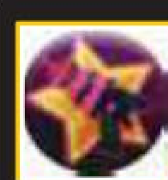
勋章说明: 这个不需要钩爪就能解，找个有弹跳器的关卡吊在一起即可。



40. 全新摇摆 5

取得条件: 完成 5 道有爪勾的社群关卡。

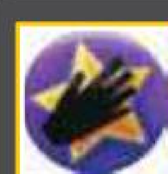
勋章说明: 在进入关卡前你可以按 R1 查看关卡的标签，看到有“爪勾”的标签进去游玩便可。



41. 新奇头饰 5

取得条件: 完成 5 道有造物器的社群关卡。

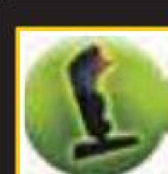
勋章说明: 同样可以查看是否有“造物器”标签。



42. 神力附身 5

取得条件: 完成 5 道有强力手套的社群关卡。

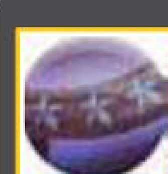
勋章说明: 同样可以查看是否有“强力手套”标签。



43.5 次精彩飞行

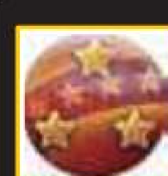
取得条件: 游玩 5 道有控制导览器的社群关卡。

勋章说明: 同样可以查看是否有“控制导览器”标签。



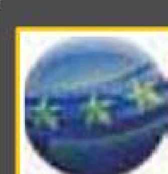
44.5 场竞速比赛

取得条件: 完成 5 场竞速比赛。



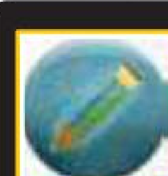
45.3 场竞速比赛胜利

取得条件: 与至少 1 位玩者进行 3 场竞速比赛并获胜。



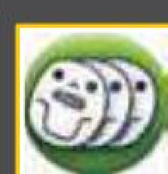
46. 动作缓慢

取得条件: 在多人游玩的竞速比赛中拿最后一名。



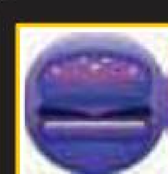
47. 聪明贴纸

取得条件: 启动 10 个贴纸感应器。



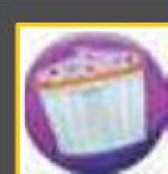
48. 社区意外

取得条件: 在社群关卡里死亡。



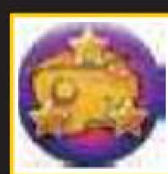
49.1,000 个社区分数泡泡

取得条件: 在社群关卡里收集 1,000 个分数泡泡。



50.25 个社群道具泡泡

取得条件: 在社群关卡里收集 25 个道具泡泡。



51.3 道中途参与的对战关卡获胜

取得条件: 中途参与 3 道对战模式关卡并获胜。



52.3 道中途参与的协力关卡获胜

取得条件: 中途参与 3 道协力关卡并获胜。



53. 炸弹终结者

取得条件: 用爆炸物消灭其他玩者。



54. 玩火

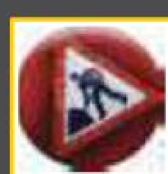
取得条件: 掉入火堆中但仍生还

勋章说明: 可以打第 3–2，最后有个往下落需要对准钻管子的地方，可以先故意跳到火堆里，烫一下，再钻到管子里。



55. 丢来丢去

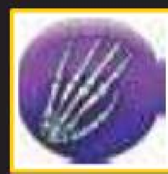
取得条件: 使用强力手套抛掷其他玩家。



56. 我是无辜的！

取得条件: 抓住其他玩家不放将他们拖入致死的危险中，导致他们死亡。

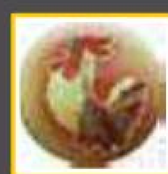
勋章说明: 可以打 3–3，一开始那个喷火机关那里，按 R1 托住 2P 让火喷死他便可。



57. 糟糕了！

取得条件: 挥掌攻击其他玩者，导致他们死亡

勋章说明: 随便找个下面有陷阱的地方，比如 1–4，一掌把 2P 打下去。



58. 颜色搭配

取得条件: 游戏中的玩者全部身穿相同服装

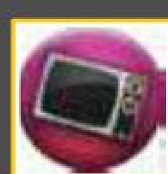
勋章说明: 必须多人游戏的情况下(最少 2 人)，两人穿着同一个套装便可。



59. 蓝蓝深海

取得条件: 淹水

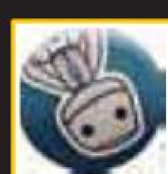
勋章说明: 故事模式中唯一可以游泳的关卡就是隐藏关卡 5–4 的“水中通道”，在里面故意淹死即可。



60. 团体照

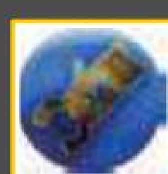
取得条件: 照一张团体照

勋章说明: 必须多人游戏的情况下(最少 2 人)，确定镜头中有两位玩家，选择照相即可。



61. 布娃娃机器人弹跳

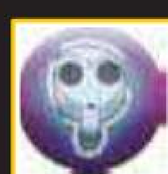
取得方法: 由弹力垫发射布娃娃机器人。



62. 抓到你了

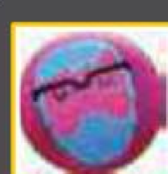
取得条件: 抓住其他玩家

勋章说明: 需要使用钩爪，在队友落下去的时候按 R1 使用钩爪抓住他。



63. 再试一次

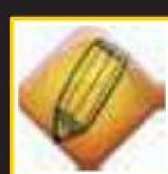
取得条件: 让自己爆炸再来一次。



64.N 次乘分

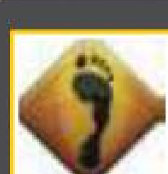
取得条件: 取得 N 次分数乘分。

创作勋章



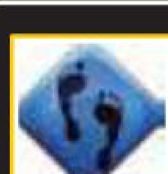
65. 贴贴乐

取得条件: 在关卡中、麻布仔上或太空舱里使用贴纸。



66. 游玩 5 次

取得条件: 你发表的关卡被游玩 5 次。



67. 总计游玩 100 次

取得条件: 所有你制作的关卡总数共被游玩 100 次。



68. 总计 100 位玩者

取得条件: 总共有 100 位玩者游玩过你制作的关卡。



69.5 位玩者将关卡加入“我的最爱”

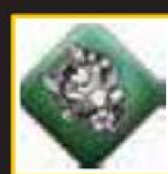
取得条件: 5 位玩者将你发表的关卡加入“我的最爱”。



70. 总计 100 个“我的最爱”

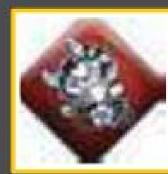
取得条件: 总共有 100 位玩者将你的关卡加入“我的最爱”

勋章说明: 相当艰难的勋章，参看本期的关卡教学老老实实做一个精彩的关卡吧。



71. 高度评价 5

取得条件: 5 位玩者对你发表的关卡给予“掌声”的评价。



72. 总计高度评价 100

取得条件: 所有你制作的关卡总共有 100 位玩者给予“掌声”的评价。



73. 成绩优良

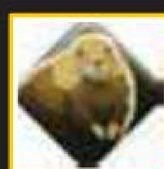
取得条件: 一道你发表的关卡几乎都得到正面回响(100 个)。

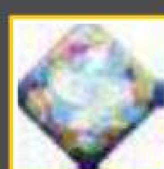


74. 成绩卓越

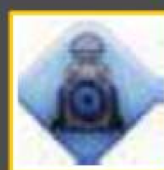
取得条件: 所有你发表的关卡几乎都得到正面回响(100 个)。

信息集结 特征集结 动作集结 攻略集结

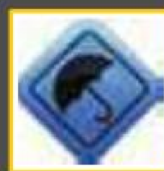

75. 过热啦!
取得条件:在创作模式里填满温度计。

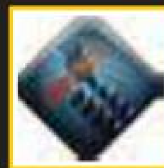

76. 奇形怪状
取得条件:在创作模式里制作一个极度复杂的形状
勋章说明:使用百宝箱里的任意素材,然后选择形状,随意画个奇怪复杂的形状即可。

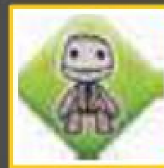

77. 活用控制导览器
取得条件:在创作模式里设置控制导览器。

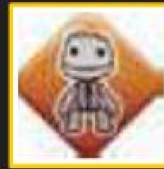

78. 太神奇了
取得条件:在创作模式里使用生成器。


79. 灯光师
取得条件:在创作模式里使用环境灯光工具。


80. 海神波塞冬
取得条件:在你制作的关卡中使用水。


81. 好管家
取得条件:将物件摄取到玩具箱并使用它。


82. 我的小小朋友
取得条件:设置布娃娃机器人。

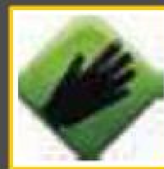

83. 行为教育家
取得条件:改变布娃娃机器人的行为模式。

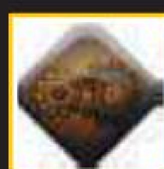

84. 傀儡布娃娃大师
取得条件:拍摄布娃娃机器人动画。
勋章说明:将小机器人的行为模式改为"扮演",然后录一段动作即可。

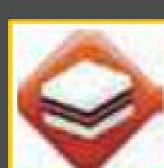

85. 恶意破坏
取得条件:将其他玩者贴上贴纸。


86. 爪勾造物者
取得条件:在你制作的关卡中使用爪勾。

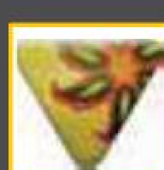

87. 造物器造物者
取得条件:在你制作的关卡中使用造物器。


88. 强力手套造物者
取得条件:在你制作的关卡中使用强力手套。

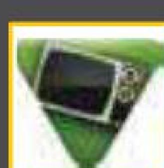

89. 巨型晶片
取得条件:在一个微型晶片上使用 10 个装置
勋章说明:在工具袋装置里的简单逻辑一栏中选择"微型晶片"。给物体贴上以后按□键,我们在选项中将"显示电路板"开启。之后再从装置中选几个其他的项目(例如"旋转装置")贴上去 10 个便可。

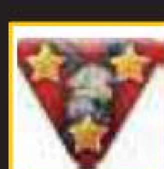

90. 有福同享
取得条件:与其他玩者线上制作关卡。

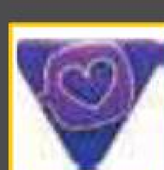

91. 休息时段 120
取得条件:在太空舱中休息 120 分钟。

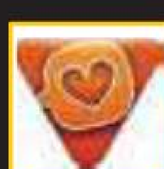

92. 亲爱的玩者……
取得条件:在其他人的个人档案留下感言。

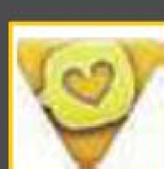

93. 小道消息
取得条件:透过玩者评论搜索关卡。


94. 瞧瞧我们
取得条件:上传有你和其他线上玩者的相片。


95.3 位玩者赞成
取得条件:3 位不同的玩者对你的评论给予好评价。

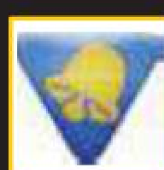

96. 获得 3 个人宠爱
取得条件:3 位玩者将你加入"我的最爱"。

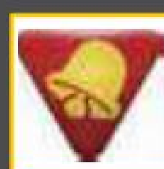

97. 关卡情人
取得条件:将关卡加入"我的最爱"。

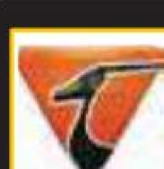

98. 我喜欢你
取得条件:将玩者加入"我的最爱"。

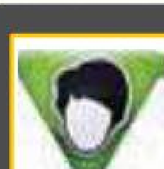

99.LBP.ME
取得条件:使用 PSN ID 登入 LBP.ME。

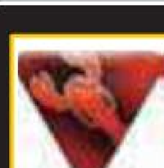

100. 从远方爱着你
取得条件:透过 LBP.ME 将玩者加入"我的最爱"。

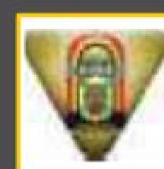

101. 精挑细选
取得条件:透过 LBP.ME 将关卡加入你的精选。


102. 精选关卡
取得条件:游玩已加入精选的关卡。


103. 探险家 5
取得条件:游玩 5 道全新社群关卡。

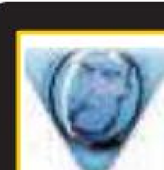

104. 一探究竟
取得条件:检视其他玩者的档案。

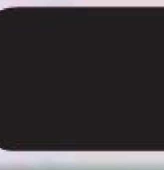

105. 一览无遗
取得条件:检视其他玩者的最新动态。


106. 钜细靡遗
取得条件:发表有完整叙述的关卡。

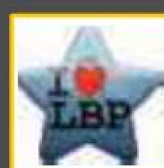

107. 时髦衣着
取得条件:保存服装。


108. 随机换装
取得条件:使用工具箱内的随机服装工具。

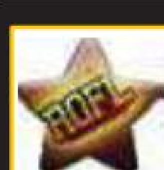
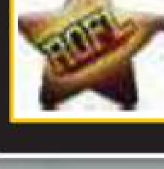

109. 兄弟会
取得条件:游玩三道多人游玩的关卡,且无人中途退出。

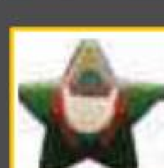



秘密勋章

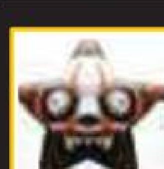


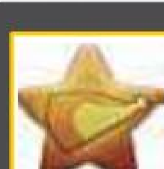
110. 集体行动 20,000
取得条件:与 20,000 位玩者同时线上游玩

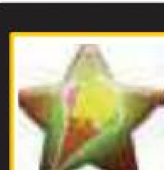


111. 谁是谁
取得条件:看完通关字幕

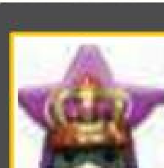


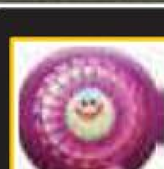
112. 节日气氛
取得条件:圣诞节穿圣诞老人套装
勋章说明:将系统时间改为 12 月 25 日,再穿上圣诞老人装,之后几个生日相关的勋章同样用到这个方法。

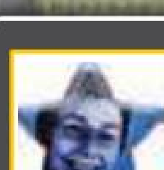

113. 万圣节闹鬼
取得条件:万圣节戴南瓜头
勋章说明:将系统时间改为 11 月 1 日,再戴上南瓜头

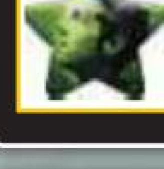

114.感恩节火鸡
取得条件:感恩节戴火鸡头
勋章说明:每年 11 月的第 4 个星期四,去年的感恩节是 2010 年 11 月 25 日。


115.Mm' 的生日
取得条件:在 1 月 4 号这天玩小小大星球 2

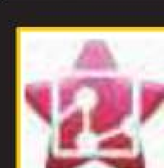

116.ROYALTY
取得条件:LBP1 或 2 得到皇冠奖励


117.Mm 导读!
取得条件:自创关卡选进 Mm 精选


118.Amy 的生日
取得条件:7 月 29 号这天玩 LBP2


119.Daniel 的生日礼物
取得条件:8 月 2 号这天玩 LBP2


120.Master of the Internets
取得条件:登录 LBP2 真 FAN 的网站
勋章说明:从目前来看,这个网站应该是 WIKI


121. 分子媒体分子
取得条件:得到一份工作
勋章说明:据说你制作的关卡真的出了名的好,制作组就会录用你,给你一份工作。

122. 白金俱乐部 LBP2
取得条件:取得白金奖杯

123. 看我做了什么?
取得条件:创造一个优秀的教学关卡
勋章说明:需要游戏的制作组给你这个权利才行

124. 特别的朋友
取得条件:家族一员
勋章说明:要拿到这个勋章,你必须加入游戏的制作小组

125. 谈到 ROYALTY
取得条件:和 Media Molecule 成员 Alex Evans 击掌
勋章说明:这个勋章太悲剧了,我们必须在现实生活中和 Alex Evans 击掌才能拿到这个勋章。这如果是个奖杯的话恐怕就是史上最难解的奖杯了。

126. 玫瑰情人节
取得条件:2 月 14 日情人节将情人节套装里的玫瑰贴在其他玩家身上

圣恩传说 F	NBGI	角色扮演
PS3 テイルズ オブ グレイセス エフ		日版
2010 年 12 月 2 日	1 人	7900 日元
无对应周边		对应玩家年龄 12 岁以上

文 脆薯条 & 无名 美编 木仙

通关时间：白金时间约 80 ~ 120 小时。

这次《圣恩传说 F》在原 Wii 版的基础上大幅强化，不仅追加了各个角色的新秘奥义、各种分支任务的数量也同样上升，更在通关后追加了一个未来系谱篇，包括大量新迷宫以及各种搞笑对话，而且画面上得到了大幅提升。近期 NBGI 这种强化移植的手段虽然有着骗钱嫌疑，但游戏素质的确非常不错，以前没有玩过 Wii 版并且喜欢"《传说》系列"的玩家可以开动了。



系统详解

 战斗系统简介 

本作的战斗系统被称为"模式转换线性战斗系统"（スタイルシフトリニアモーションバトルシステム）简称 SS-LMBS，这个系统与历代作品最大的改变就是淡化了技・术的概念，引入アーツ技和バースト技这两种战斗模式（下文简称 A 技和 B 技），让战斗得以更加的多元化。A 技从直观的角度来讲就是套用了以往传说中普攻→特技→秘技→奥义的模式，其威力直接受角色攻击力影响。而 B 技则是更能突出角色特点的专属攻击方式，如阿斯贝尔的拔刀技、修拜特的枪技等等，其威力则受术攻击力的影响，根据经常使用的术技种类不同也可以调整装备。A 技与 B 技之间是能组合发动的，并且如果 B 技是咏唱术的话，根据 A 技所发段数的不同，每段可减少接 B 技时咏唱时间的一倍。所以说游戏的系统还是很有深度的，好好掌握的话会让你在高难度的战斗中轻松不少。

 CC チェインキャパ 

本作的战斗系统采用了 PS2《宿命传说（TODR）》重制版中广受好评的 CC（チェインキャパ）系统。CC 相当于角色的行动能力，战斗中大多数行动都是在有足够 CC 的情况下才能实现的。补充 CC 则可通过暂停不动、防御或直线移动来实现。根据回满后 CC 的数量又分成最小值和最大值两个概念，在《TODR》中，CC 会在最小 CC 与最大 CC 之间按顺序轮回调换，此次则引入了 CC 槽的



系统，通过攻击或防御来积攒人物体力槽下方的蓝槽，蓄满后再通过攻击敌人即可令当前CC最大值增加，最高可增加到该角色的最大CC值。反之受到敌人攻击则会令CC槽下降，最低降到当前角色的最小CC值。另外本作中的自由移动需要消耗CC，这点和直线移动不同，要区分开来，CC值主要通过称号附带的技能以及改造装备附带的技能强化，ライズ强化最小CC，エクシード强化最大CC，リフォース强化CC回复速度。



防御



防御在本作中的作用也变得多元化，除了降低敌人给予的伤害和加速CC槽的蓄力外，还可将其看做是攻击前的准备工作。当持续按住防御一段时间后，角色身体外就会散发蓝、绿、红三种颜色。分别称为青防御、绿防御和赤防御。青防御的作用是增加下次攻击的会心一击率；绿防御的作用是在下次攻击中出招阶段附加刚体效果；赤防御则是在下次攻击中附加破防效果。游戏后期的一部分BOSS通常都是爆刚体毫无预兆的，所以在战斗中尽量做到从绿防御或者赤防御后开始进攻。





瞬步



战斗中角色按住防御键再推动摇杆至指定方向后可实现四方向快速移动，前后方向瞬步主要用于快速移动用，左右方向瞬步主要用于回避敌人攻击。并且如果瞬步的时机准确，恰好躲避了敌人的攻击的话，还可取得一定的无敌时间和CC回复效果，面对敌人的多段攻击的时候，使用瞬步可以连续获得奖励，很可能在一次攻击后CC回满，交战中推荐灵活运用。另外瞬步是可以取消部分招式的硬直时间，例如阿斯贝尔魔王炎击波的衍生技裂空刃，在收刀时会有些许停顿，运用瞬步即可快速取消硬直。





エレスポット



强化自《心灵传说》的万能便携料理系统，在エレスポット中可装备料理、道具、魔导书来实现对应的效果。其中料理主要是战斗中或者战斗后在满足该料理发动条件的情况下自动使用。装备道具的效果则是在城镇迷宫中移动时一定几率取得所装备的道具，一些珍贵道具可以用这种方法配合提升道具出现概率的魔导书来刷。魔导书则有各种各样的效果，如加快迷宫城镇中的移动速度、加快エレスポット的成长，战斗中获得一些有利效果等。



デュアライズ



通俗的说就是合成，大致分为三类，调和、料理、改造。其中调和与料理的作用都是通过两个素材组合后来获得新的道具。改造则是针对武器和防具来进行的。在与敌人的战斗中收集到各式各样的欠片，将蕴藏在里面的能力附着到武器和防具身上。同时每次改造时，武器和防具的基本能力数值也会根据欠片的不同而有少许上升。当角色装备该武具（包括武器和防具）进行过一定次数的战斗后就可令改造过的武具变为熟练武具，两个熟练武具合成之后就会产生高级的炼成物，同时武具也会变成非熟练武具，可继续为该武具改造，使用的欠片有品质的差别，品质不同合成效果也会略有差异，品质是用一个形容词表述的，如"古风"，欠片的品质＋武器的品质＝炼成武器的品质（简单举例，温厚＋上品 或 古风＋顽固＝祸々しい），具体可见最后的品质合成列表。品质对售价也非常有影响，对于进入隐藏迷宫所需的高价装备品来说，合成是必需的。





秘奥义



秘奥义的发动需要进入Rles Rise模式。当我方进入Rles Rise模式时，左边的エレス槽会变成秘奥义槽，在此模式下不断攻击敌人可以积累秘奥义槽，秘奥义槽下面的数字表示已经积累的秘奥义槽数量，而发动几级的秘奥义就需要几条秘奥义槽。也就是说，要发动3级秘奥义必须把秘奥义槽下的数字累计到3，数字为0或1时发动秘奥义都默认1级秘奥义。当发动Rles Rise模式时角色会附加无限刚体效果，而且CC无限。



称号



本作的称号不仅能直接加成角色的能力，还包含着各种技能、技·术的习得。当角色装备一个称号时，通过战斗或依赖奖励取得SP（スキルポイント），来积攒称号的等级，以习得对应的技能、技·术。当一个称号的SP累积至MAX后，就可令该称号MASTER，从而使得该称号的装备效果为原本的二倍。获得SP的方法唯有多战斗，后期高级杂兵战通常一场可以获得1000左右的SP，配合SP提升的料理可谓效果显著，而后期的一些依赖任务也能提供数千的SP，获得SP的时候要注意，SP不会积存下来，如果获得的SP值超过了将称号升到MASTER所需要的SP值，那么多余的SP点数就会浪费，在完成一些大额依赖之前记得更换称号。



アクセルモ－ド

PS3 版新增加的系统，必须先通关一次，然后进入未来系谱篇才能习得。アクセルモ－ド必须在角色下方的黄色蓄力槽积攒到 50% 以上时才能发动，按住 R2 即可进入アクセルモ－ド。一旦进入アクセルモ－ド后，角色会回复 CC，解除所有的异常状态，而且附加专门的特有效果，例如阿斯贝尔会增加炎属性效果，而且可以追击倒地的敌人，而谢丽雅则是时间停止数秒。后期的战斗难度比较高，活用的话会让战斗轻松许多。另外アクセルモ－ド还和角色的 4 级秘奥义有关，发动条件是在 100% 的情况下进入アクセルモ－ド，然后技 · 术命中敌人后按 L1，4 级秘奥义使用的次数越多，伤害就越大。

阿斯贝尔：攻击力上升，身旁环绕着火属性攻击判定，可以将对方打出硬直，可以用于延长敌人浮空时间，也能用于倒地追加。

索菲：HP 加速回复，攻击力增加，CC 槽恢复变快，前冲变为瞬移。

谢丽雅：时间完全暂停，效果时间 5 秒。

帕斯卡尔：在身旁放一个完全无敌的防护罩，屏蔽所有攻击但不屏蔽敌人身体，敌人可以走进来打到她。

马利库：百裂脚攻击，HIT 数高，瞬间破刚体并将敌人浮空。

修拜特：武器变为弓形态，效果时间中目标敌人头顶降下弓箭，可以打出硬直。

理查德：术技咏唱时间减半。



主线流程攻略

注：游戏中一共有 83 个分支任务，虽然分支任务和奖杯完全不沾边，但有些任务中是可以获得称号的，所以玩家适当完成即可，下文也会列出与称号有关的部分分支任务。

ラント

欣赏完片头后就是简单的教学战斗，游戏最初只提供了一些基本操作，如果熟悉《传说》的玩家就可以直接无视了，碰见失忆少女后马上返回ラント。来到领主宅后休息一个晚上，之后去中央的桥上打听情报，得知西ラント道有一个来自外国的旅人，可能知道失忆少女的来历。



西ラント道

根据村民的情报来到了西ラント道的小屋，并找到了那名旅人，但是一无所获，无奈只得先返回ラント。路上的战斗都比较简单，玩家可以乘此机会多熟悉熟悉。

ラント

来到执务室，父亲告诉兄弟俩今天有王都来的贵客，让阿斯贝尔不得无礼。同时还提议将失忆少女托给勤务员，阿斯贝尔不从，并决定要在少女找回记忆前一直照顾她。离开领主邸，三人商量着为少女取名，由于发现少女时她正躺在クロソフィ的花群中，于是便取花名尾段“索菲”作为少女的暂用名字。突然，阿斯贝尔父亲带着几名士兵慌慌张张的跑出ラント。从管家那得知，王都来的贵客未在预定时间到达ラント，父亲担心客人是不是出了意外。阿斯贝尔也出于好奇想去看看，既然是从王都来的客人，那势必会经过东ラントの街道。





东ラントの街道

贵客乘坐的龟车果然遭到了魔物的袭击，第一场强制战还算比较简单的，不过高难度下要注意敌人的攻击力，啄两口可能就有生命之虞，好在这只鸟攻击前会有明显的蓄力动作，多注意回避即可。阿斯贝尔出手相救却换来父亲的一顿训斥，并叮嘱他万万不可接近贵客所住的客间，正值叛逆期的阿斯贝尔被吊起了胃口，对一直没有露面的贵客产生了兴趣。

ラント

回到领主邸后，从屋外绕到右侧的客间，找到了那位叫理查德的贵客，阿斯贝尔提议带他参观一下ラント，可理查德非但不领情，反而怀疑阿斯贝尔是出于利益的目的而接近他的。谈话陷入僵局之时理查德的剑术老师进门让理查德接受训练，遭到了理查德的拒绝，阿斯贝尔主动要求自己来做老师的对手，虽然始终处于下风，但阿斯贝尔还是抓住了老师的破绽结结实实给了老师一下，年纪轻轻就有此等作为，让旁观的骑士团队员认可了阿斯贝尔的表现，同时通过此事也化解了与理查德之间的误解。

ラントの里山

带着理查德经由北ラント道来到ラントの里山的花圃中，他为眼前瑰丽的花海而感到震惊。正在欣赏美景的时候，刚才与阿斯贝尔较量的剑术老师出现在花圃中，从他口中得知理查德是ウィンドル国的王子，而他来此地的目的就是要夺取王子的性命，阿斯贝尔和索菲出手相救，虽然击败了刺客，可在慌乱之下，理查德失足跌落悬崖，两人为救他也一同掉了下去。三人

都奇迹般的平安无事，成功脱险后三人在里山的大树前进行了一种在ラント很流行的友情誓言，将三人的名字刻在大树上以纪念彼此之间永久的友谊。

第一个BOSS攻击的频率不高，而且连续性不强，只要注意防御就没什么太大的问题，如果瞬步回避失败的话会直接被BOSS打成硬直，挨打的话马上按瞬步闪开，不要被BOSS连续攻击，BOSS出现刚体的话就以回避为主，利用他动作的硬直打破刚体。上崖的时候最后同样有场强制战，两个熊都有些许刚体，不过好在攻击力与连续性都不强。

注意：有一个奖杯是在1分钟之内击破BOSS ビアス，调成EASY难度猛攻即可。



ラント

将王子私自带出，令其遭遇行刺的危险，回到ラント的阿斯贝尔免不了父亲的一顿怒斥，虽然王子出面袒护，但私自靠近里山的责任还是要追究，无奈阿斯贝尔只能老老实实的接受禁闭。而在王都バロニア那边，国王似乎得了什么疾病，传王子迅速返回。阿斯贝尔的父亲也打算一同前往，并决定带上弟弟修拜特。次日晨，王子、弟弟和父亲都做好了出发的准备，被独自关在房内的阿斯贝尔很不甘心，借索菲之力成功逃出房间，紧随三人之后前往王都バロニア。

バロニア

经由东ラントの街道到达バロニアへの连络港，从那乘船来到王都バロニア。两人意外的遇到了谢丽雅，体弱的她在王都的目的是求医。带上她后，三人打算去王宫找理查德。来到バロニア城方向，守卫拦住了三人，待阿斯贝尔取出王子留给他的信物后，守卫才知道三人的来意。不过现在是国王病危的非常阶段，在王宫中接见他们未免太惹人耳目，理查德让阿斯贝尔等人在大辉石广场等候。

大辉石广场在バロニア城的左侧，在那里等候没多久，理查德就出现了。作为阿斯贝尔带他去参观花圃的回礼，理查德决定带三人也去看看在王都这边的风景。理查德带三人看的王都风景并不是什么繁华闹市，而是偏离王都在北バロニア道上的一片一望无际的草原。在那里，理查德向阿斯贝尔坦言自己的理想，想要创造一个没有纷争的世界。这次国王的疾病是遭奸人下毒所导致的，等自己登基后，或许也会有什么人出于某种目的而预谋毒杀他。阿斯贝尔听后很为他担心，希望理查德以后若发生什么事能找作为好友的自己商量。



回到バロニア城内的市街地，在宿屋附近遇到了父亲和修拜特。阿斯贝尔以为又要遭到一通训斥，可没想到父亲竟然爽快的原谅了他。而修拜特则看起来有些什么心事，众人都以为他是为没带他去玩而生气，所以作为补偿，王子决定晚上从暗道带大家去参观一下王宫内部。在宿屋休息了一阵后，天色很快就黑了下来。一行人来到与理查德约好的圣堂门前，可等了半天也不见一个人影。心急如焚的阿斯贝尔在圣堂旁发现了一个小洞，通过它爬进了圣堂，并找到了理查德所说的暗道。

王都地下

一路摸黑前进，在深处发现了一个废墟，平时话不多的索菲似乎感觉到了危险，让大家赶紧离开，可阿斯贝尔不听劝告，反而继续向深处前进。在一个开阔的场地大家发现了昏倒在废墟当中的理查德。两人过去扶起他时，身后的修拜特和谢丽雅遭到了不明生物的袭击。看着受伤的两人，阿斯贝尔愤怒地冲向魔物，可终究不是对手，被击倒在地。见此状况，索菲的身体中爆发出一股巨大力量将魔物击退。待她去扶起受伤的阿斯贝尔时，已经奄奄一息的魔物将利爪刺透了索菲的身体。勉强支撑起身体后，索菲再度朝魔物冲去，一道闪光之后，一切归于平静。阿斯贝尔醒来之后，已经在自家床上，父亲告诉他修拜特和谢丽雅都没有什么大碍，理查德本人则说自己不在现场。至于索菲……从父亲口中说出的事实让阿斯贝尔难以承受。也许正是自己那鲁莽的行为才导致了这一切，也许真的应该听父亲的话承担起责任，从此洗心革面，老老实实的做ラント的下一任领主。可在知道父亲将亲生弟弟送去ストラタ给人领养之后，原本纠结的决心得到了坚定，没错，要让自己变强，强大到可以保护一切，强大到不会再失去任何人。所以，已经不会再止步不前了……

BOSS在高难度下比较难缠，应该先消灭BOSS身边的两只蝙蝠，随后用连续技即可将BOSS打得毫无还手之力，不过要是被围攻的话还是非常危险的，一旦发现BOSS和杂兵包围了自己就一定要瞬步闪出去。



オーランの森

一晃眼的时间，七年过去了。经历了王都地下的那场悲剧后，阿斯贝尔独自前往王都的骑士学校深造，如今已经成长为可以独当一面的见习骑士了。而今天是他首次的实战任务，目标是调查最近闹的沸沸扬扬的オーラン村住民集体失踪事件的原因，与阿斯贝尔同行的是在骑士学校中辅导他的教官马利库。

来到森林深处，村庄已经是一片废墟，从现场来看似乎是遭遇了火灾。四处调查一番后，阿斯贝尔发现了一匹形似狼的野兽，通过战斗发现这匹狼会在自己身体外围张开一种叫暴星的保护层，使攻击无法奏效，只有用具备暴星特性的招式将保护层击破才能切实地攻击到身体。将野兽击败后，调查队与教官都一致认为失踪事件与这种野兽有关。不过接下去的调查就交给调查队处理了，这次任务的目的仅仅是查明事件原因而已。BOSS出现后先注重回避，躲过BOSS的冲咬之后用雷斩冲不断攻击即可。



バロニア

通过北バロニア道返回王都バロニア。从此次实战任务的表现来看，马利库教官肯定了阿斯贝尔，并打算将他推荐到骑士团就职，阿斯贝尔感到非常兴奋，毕竟这是他用七年努力才争取到的结果，同时也是他目前最大的理想。为庆祝首次任务的成功，马利库邀请阿斯贝尔去王都的酒馆庆祝。

从酒馆离开，在回骑士团的路上遇到了已经七年不见的谢丽雅，从她口中得知，ラント目前正处于危险阶段，与フエンテル国在国境的冲突中，阿斯贝尔的父亲阿斯顿领主战死，作为国境的ラント正处于水深火热当中。她此行的目的就是来向骑士团求助，知道情况的马利库派阿斯贝尔前往ラント做实地调查，有什么状况随时保持联络。



ラント

从バロニア港坐船前往バロニアへの连络港，经由东ラントの街道来到ラント。这里已经乱的一团糟了，民兵团的巴利跑来向两人汇报，谢丽雅的爷爷被フエンテル军抓走，两人急忙赶往北ラント道搭救。

北ラント道

在国境砦方向成功营救了谢丽雅的爷爷后，フエンテル军出动了机械部队，从ラント的民兵那取得的情报，这种机械坦克很难对付，因为它的存在使得民兵队损失了大量的兵力。可想而知与他正面较量绝不是明智之举，阿斯贝尔计划将部队引到ラントの里山的花圃中，设计将机械坦克推下悬崖。坦克的攻击范围不大，只在炮口对着的方向有攻击判定，一般只要绕着它不断用A技攻击即可。

ラントの里山

引着坦克一路奔向里山的花圃，按照计划，两人成功将一部机械兵推下悬崖，但眼前还有一整支机甲部队要面对，眼看着七年的悲剧就要重演之时，两人体内出现一道亮光，一个神秘少女出现在眼前。此人的相貌与七年前已故的索菲极其相似，一时间阿斯贝尔和谢丽雅都感觉到十分震惊。借助她的力量，成功将敌兵击退后，阿斯贝尔冷静下来考虑，索菲在七年前已经死了，眼前的少女仅仅是与她长的很像罢了。而且她不认识阿斯贝尔和谢丽雅，也不记得七年前做过友情誓言的大树。同样是没有任何记忆，又有着相同的面孔，如果说眼前的少女就是索菲，那或许有些自欺欺人。但断定不是，那未免两者之间有着太多的相似之处。



ラント

回到ラント后，所幸我方损伤不大，但也出现了不少负伤者。谢丽雅留下照顾伤人，阿斯贝尔则带着与索菲相似的少女去领主邸找现在的负责人商量对策。来到领主邸后，谢丽雅的爷爷和阿斯贝尔的母亲已经在门口等候。母亲希望阿斯贝尔能够留下，继承已故父亲的家业。但自己七年来的梦想即将实现之际，却要让他放弃，也实在是无法马上做出决定。出于目前ラント的状况，丧父之痛，以及眼下这位形似索菲的少女让阿斯贝尔决定留在ラント。回房间给骑士学校写了封信，休息了片刻，前往执务室商量对策。就目前来看，骑士团的帮助没有那么容易得到，虽然政府那边已经在商量对策，但敌军已经在自家门前扎营，已经不是还能这么悠闲的等待的时候了。所以阿斯贝尔决定，晚上通过海边の洞窟偷袭敌营。



海边の洞窟

一切准备就绪后，前往北ラント道的国境砦方向，从右路进入海边の洞窟。一路前行，到达出口附近，等参与偷袭的民兵都到齐之后向フエンテル军发起进攻。可事事都没有想象的那么简单，由于大多数战力都参与了此次的奇袭作战，导致ラント领内防守薄弱，让フエンテル军有机可乘。阿斯贝尔率领民兵抵达国境砦时，营地已经空空如也。收到士兵的汇报才知道ラント即将失守。

洞窟中的敌人会放魔法，注意高难度下连续中招可能直接被秒。BOSS会召唤杂兵，虽然数量不多，但比较烦人，而且它们的攻击会让我方陷入中毒状态，适当消灭后用A技牵制BOSS，谢丽雅只要在远处放B技攻击BOSS即可安全通过。

注意：同样这个BOSS有1分钟击破的奖杯，由于它会召唤杂兵，所以其他人多用B技牵制BOSS，而阿斯贝尔直接猛攻。

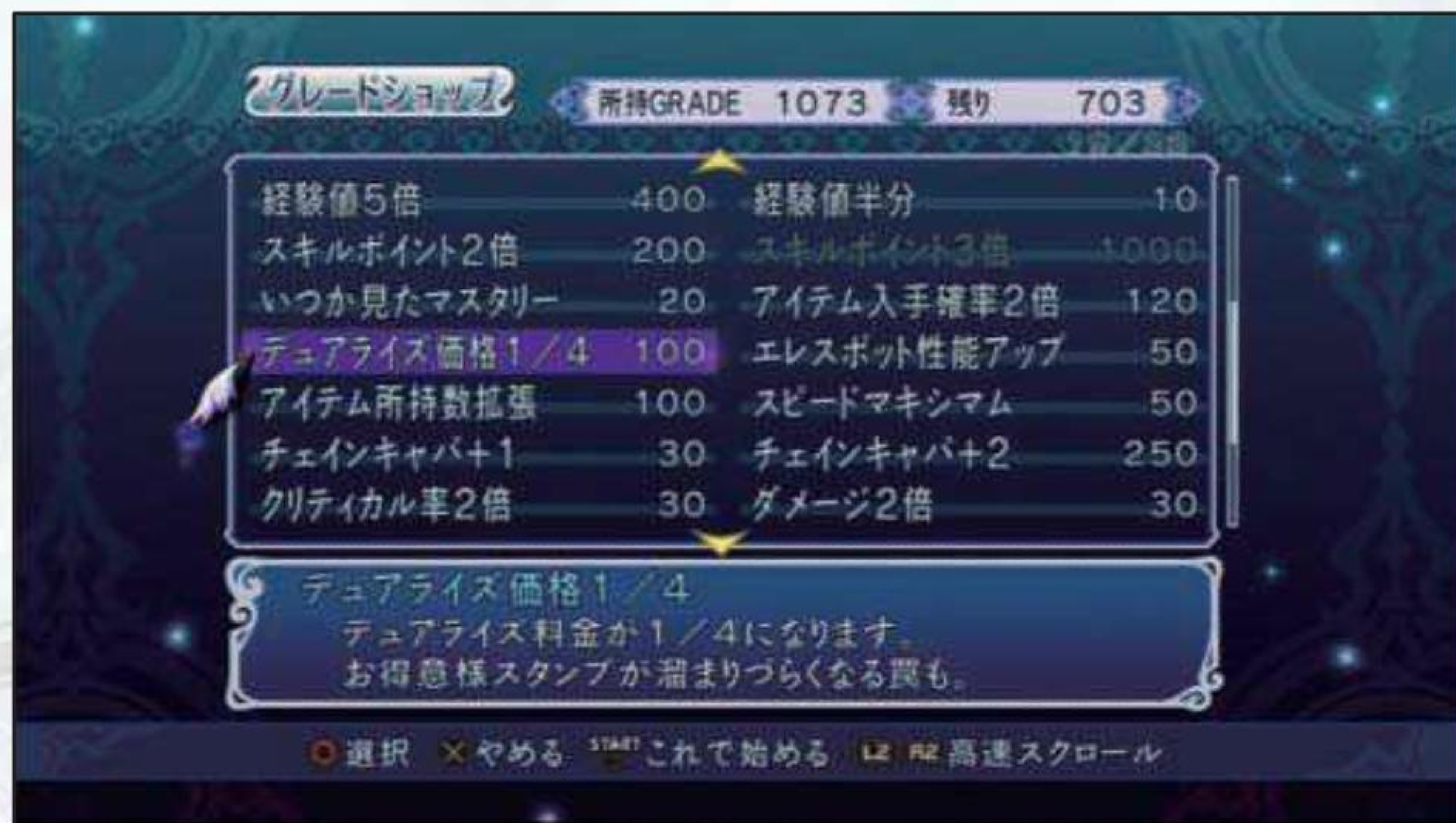
ラント

急忙跑回ラント的阿斯贝尔对眼前的状况束手无策。此时ストラタ国的军队从东门进入ラント领内，将フエンテル军击退，而率领着ストラタ军的将领正是七年前被父亲送走的修拜特。拯救了ラント的修拜特受到了人民的爱戴，而身为哥哥的阿斯贝尔想上去搭话，却遭遇冷漠。次日，阿斯贝尔在领主邸门前遇到弟弟修拜特，他依旧对阿斯贝尔表现的很冷漠，这也可以理解，毕竟一个是被父母遗弃的儿子，一个是得到父母宠爱，却抛弃家庭的丧家犬。两人来到执务室交谈，修拜特告诉阿斯贝尔，ストラタ军已经与ウインドル军结盟，而作为前提条件，ラント已经归入ストラタ国领土，所以这里已经不存在什么领主，有的只是作为ラント总督的他以及他所率领的军队。两人最终打算决斗来决定去留。输的人将被流放出ラント。与修拜特的战斗时必败的，即使将HP打为0，修拜特也会以HP为？的状态继续行动。虽然经历了骑士团七年的磨练，但阿斯贝尔仍敌不过修拜特，只能狼狈的离开ラント。



东ラントの街道

虽然是一人被流放，但索菲还是跟了上来，阿斯贝尔虽要求索菲回ラント，可她不同意，还说要保护阿斯贝尔，这让阿斯贝尔回忆起很多往事，七年前，失去索菲的他宣誓要变强保护住重要的人，可七年后的他，依然无法保护住任何重要的东西，先是父亲的战死，再是让谢丽雅陷入危险，甚至让ラント的镇民也遭受危机，这样无能的自己让阿斯贝尔悲痛欲绝。大雨过后，阿斯贝尔心情舒畅了不少，可身体却着了风寒，偏偏在这种时候，两个陌生的骑士要抓走阿斯贝尔，好在有索菲阻拦，不过此地已经不能久留，赶紧去バロニアへの连络港乘船前往王都バロニア。



バロニア

虽然现在还不清楚为什么有人要抓自己，但可以肯定的是索菲再这样跟着他只会遭遇危险。于是打算将索菲托付给理查德。到达バロニア后，追兵也赶到了，他们似乎看穿了阿斯贝尔要去找理查德了，并扬言找已死的王子还有什么用。理查德已经死了？怎么可能有这种事，不管怎么说，先去看看再说。王宫正门自然是无法进入的，只能通过圣堂中的暗道进入王宫。

王都地下

刚前行不久，便遇到了负伤的理查德，看样子他是遭到了刺客的行刺，虽同身处バロニア，两人又是挚友，但一介骑士学校学生还是很少有机会能接触王子的，现在可不是叙旧的时候，刺客们仍追着理查德不放，当务之急是赶紧逃出王都前往グレルサイド向特尔公爵求助。

南バロニア街道

推开迷宫中的石门，从小路来到了南バロニア街道。途中，阿斯贝尔追尾理查德王都的状况。原来王都内发生了暴乱，刺杀国王，并企图夺取理查德性命的是骑士团成员，而幕后黑手便是理查德的叔父，骑士团长赛尔迪克。阿斯贝尔听后感到很吃惊，自己憧憬已久的骑士团竟然是内乱的元凶。同时，理查德还告诉阿斯贝尔，国王对外政策是很强硬的，根本不可能与ストラタ结盟，更不用说将ラント拱手相让了。考虑到事件刚好与内乱发生时间一致，很可能是双方勾结，推翻ウインドル现政府。

来到ウォールブリッジ前，那里已经被骑士团用重兵把守，而前往グレルサイド必须要经过要塞。就在两人都束手无策之时，索菲在一旁的树下发现了一个少女。



少女的名字叫帕斯卡尔，她说在地下遗迹中看到索菲的幻象，阿斯贝尔听后，对地下遗迹产生了兴趣，也许通过遗迹可以越过ウォールブリッジ。

ウォールブリッジ地下遗迹

此迷宫中蓝色石块是可移动石块，红色是不动石块，绿色是上下层移动石块，黄色是可垂直推动石块，粉红色是可平行推动石块。

来到遗迹地下深处，在那里找到了能印出幻象的装置，在那里果然出现了与索菲一摸一样的幻象，不过除此之外什么都未能发现，而留下的文字也基本被破坏，只能模糊的看出ラムダ这三个字。继续左行，来到上层，左走将分红石块推走卡住下方左行蓝石块，走到底左侧绿石块到下层取得自给の魔导书。返回上层，右侧绿石块下去。分叉点先下行，将黄石块推到上层，然后再左行来到上层，黄石块填补了道路的空缺，下行利用绿石块来到下层，继续顺着蓝石前行便是出口。前方触发BOSS战，BOSS在蓄力的时候会有石化效果，所以在战斗中要随时保持距离，而且BOSS的移动速度缓慢，一般拉开距离后可以用B技攻击术慢慢磨死。

グレルサイド街道

途中，从理查德口中得知，グレルサイド的特尔公爵拥有国内最大的民兵军队，只要获得它的帮助，必定成为剿灭叛党的重要战力。

グレルサイド

来到グレルサイド前往公爵邸与特尔公爵交谈，公爵愿意出动兵力帮助王子。虽然向王都进攻是直线的，但叛军为了牵制不肯合作的グレルサイド民兵，在ウォールブリッジ布置了大量的兵力，给行军造成了很大的阻碍，而出兵绕道ラント又会引起ストラタ军的戒备，会发生很多不必要的麻烦。阿斯贝尔提议让先遣队潜入ウォールブリッジ内将大门打开，让士兵能顺利进入占领。方法就是通过之前经过的地下遗迹。次日晨，特尔公爵召集了グレルサイド所有兵力，阿斯贝尔等人按原定计划先一步前往地下遗迹。



ウォールブリッジ地下遗迹

进入遗迹后第一个岔路左行到达上层，利用传送装置进入ウォールブリッジ内。

ウォールブリッジ

从最南塔地下 · 左离开到南主塔 · 左，从房间中央的梯子爬到三层从北门出去。在北主塔 · 左最底层调查装置放下北桥，通过楼梯爬到最高层，到北主塔 · 右第三层南门出去，进入左侧的中央塔取得钥匙。

在中央塔中，理查德一时大意，遭到敌人的偷袭，受到这么重的斩击，众人都以为理查德已经危在旦夕了，没想到他竟然凶神恶煞的爬起来，将袭击他的士兵残忍斩杀。而理查德自己却什么事都没有，这让大家都感到很疑惑。

从中央塔离开，进入南主塔 · 右，在最下层调查装置放下南桥。回到三层，从南门出去前往最南塔 · 左，调查装置打开南门，军队攻入要塞。离开最南塔后，众人遭遇了阿斯贝尔在骑士团中的教官马利库，由于骑士团已经纳入新国王的管辖范围，免不了一战。马利库是属于远战型角色，他的攻击不但威力大，且干扰性很高。不过好在体力不高，推荐先解决马利库，注意他的攻击大多附加火属性。剩下的两个杂兵皮厚血多，好在攻击力不怎么样，不过其攻击会

附加麻痹效果。战胜马利库后，他束手就擒，ウォ－ルブリッジ也被成功占领。而对于马利库的处置，理查德打算就地正法，遭到阿斯贝尔的反对，虽然最终理查德决定还是先关押叛军候审，可包括残忍杀死袭击他的士兵在内，理查德的改变让阿斯贝尔无法理解。随后理查德先去公爵那，而阿斯贝尔等人在城墙上意外看到了谢丽雅的身影。从二层出口出来见到了谢丽雅，原来她加入了ラント组织的医疗队，专门前往战地为士兵们治疗。带着他来到中央塔顶层，见到了理查德，听说谢丽雅是赴战场为伤员治疗的，他要求她先为我方士兵治疗，敌方则放任不管，阿斯贝尔上前劝说，可理查德一意孤行，甚至将利剑指向阿斯贝尔。之后，公爵通知阿斯贝尔，说王子改变了主意，决定先将俘虏关在要塞中，同时，公爵还命令阿斯贝尔今后不得靠近王子，这是他鲁莽顶撞所换来的后果。至于他今后的行动，军方将不再过问，是离开还是继续留在军中都悉听尊便。可是现在的阿斯贝尔已无处可去，最终还是决定留在军中作为别动队行动。谢丽雅则为了照顾索菲也加入了队伍。来到北大门，军队已经做好了出击准备，一声令下，全军开始向王都行进。



バロニア城　隐し通路

到达后，理查德所带的士兵已经遭遇偷袭全灭，陪同他前往王宫与叛军首领赛尔迪克做个了断，沿途将石块推入道路缺口行进。

バロニア城

中途会碰见女教官维克多莉亚，虽然她只是一个人，但长枪的攻击范围很广，而且威力比较大，阿斯贝尔可以多发动B技的碎冰刃来牵制女教官，不过她的秘奥义是随时都能秒人的。一路来到玉座之间，在那里见到了理查德的叔父，叛军首领赛尔迪克。BOSS仍然是一个人，不过攻击力要比女教官高很多，一开始的战斗比较简单，后期BOSS的攻击会附加麻痹效果，而且会附加火属性，中了火伤以后一定要及时解除异常状态，否则很可能被BOSS连击致死，注意BOSS留在地面上的火和雷属性的残留物也是有伤害力的，踩上不仅会受伤，也会中异常状态，战斗中一定要让阿斯贝尔牵制住BOSS，不可让他靠近专门回复的谢丽雅，可以用CC3的A技裂震虎炮来反复攻击BOSS，使其产生硬直，之后再用阿斯贝尔的B技集中打击他的弱点。集合众人之力将其击败，理查德用利剑刺穿了赛尔迪克的心脏。



バロニア

叛乱势力得以剿灭，理查德也顺理成章地登上了国王的宝座，不过目前局势还不是很稳定，尤其是占领了ラント的ストラタ军。阿斯贝尔被传到玉座之间，理查德命他为攻夺ラント的先锋，可ラント作为自己的故乡，阿斯贝尔自然是不愿意看到那里发生战乱，便要求前往劝说正领导着驻ラント的ストラタ军指挥官，同时也是自己亲生弟弟的修拜特。回到同伴所在的客间中，将情况汇报给众人后，大家都决定一起去ラント，之前被关押的骑士学校教官马利库也出现要帮阿斯贝尔一把，算是报为骑士团说情的恩。



ラント

来到城门前，由于之前被流放的缘故，无法从正门进入，只能从河边的铁门进去。来到领主邸的职务室见到了修拜特，但还未开始讲正事，副官就慌慌张张地破门而入，通报ウィンドル军攻入的消息。这与理查德给予阿斯贝尔的承诺不同，出门查看情况时，理查德出现在眼前，并与众人拔刀相向，阿斯贝尔让谢丽雅等人先去疏散镇民，自己则与修拜特共同对峙理查德。如今的理查德无论是性格还是都已经同过去判若两人，阿斯贝尔和修拜特被打的无力还手，危急时刻，索菲从天而降，与七年前在王都地下一样，身发白光。三人协力将理查德打败，特尔公爵带着负伤的理查德撤退。谢丽雅听到这边的动静也跑了过来。原来索菲已经想起了七年前的事，那时候的修拜特是一个弱气的，处处先为他人着想的孩子。谢丽雅虽然身体不好，但却十分坚强，非常关心照顾大家。阿斯贝尔则是坚强，一心只想保护自己的人。而如今的三人，都改变了很多。听后回想起自己之前对彼此的态度，心中都有一种莫名的负罪感。

注意：BOSS战有一个1分钟击破奖杯，好在理查德攻击频率不高，不过会放秘奥义，EASY难度下要拿到奖杯应该毫无压力。

ラントの里山

索菲突然想去七年前与阿斯贝尔相遇的花圃。带着她前往ラントの里山，索菲思索着自己为何会在这里出现，在遇到阿斯贝尔之前又是什么人，在做些什么。想到这些，索菲就感到一种恐惧感，也许正是这种恐惧感才让她想不起遇见阿斯贝尔以前的事吧。

ラント

回到ラント，镇里的景象已经不堪入目，谢丽雅正忙着给伤员治疗，阿斯贝尔本想上去帮忙，却被民兵巴利说成假慈悲，关键的时候总是不在，还不如依靠修拜特。巴利说的是事实，对随时可能遭受フェンデル军和ウィンドル军夹攻的ラント来说，更需要的是修拜特。不过从谢丽雅那听说，修拜特收到了ストラタ来的归还命令。主要原因就是他过于为ラント的人民着想，未能按政府的原计划在ラント展开矿石采集项目。虽说现在ラント遭遇两方夹攻难以抽出兵力，但作为有如此人口的城镇，这不足以成为借口。来到领主邸的执务事与修拜特交谈。他所收到的归还命令是由大统领直接发出的，无法违抗。不过只要有足够的时间，就可巩固防守，挑选值得信赖的接手人。阿斯贝尔提议自己作为代理人前往ストラタ，虽无法保证解除召还命令，但至少可以为修拜特争取一点时间。修拜特赞成了阿斯贝尔的计划，将信书交到他手上。

不幸的是，两人的计划被修拜



特在养家的哥哥雷蒙知道，在抗议无效的情况下卑鄙的雷蒙抓了谢丽雅做为人质要挟阿斯贝尔交出信书。刚好被路过的修拜特听到，反被威胁举报他夺取上司信书，无奈之下雷蒙自我了断。从镇上居民们那打听到谢丽雅被带去西ラント道后，迅速前往搭救。

西ラント道

谢丽雅被关在西ラント道的小屋中，众人赶到时他正面临被魔物攻击的威胁，救下她后，她与阿斯贝尔之间的心结得以解开。

ラント

到领主邸客间，见到了修拜特和自杀未遂的雷蒙，谢丽雅大方的为他治疗，雷蒙深受感动，两人的恩怨得以化解。出发前，修拜特将护身符交给阿斯贝尔，三个儿时的玩伴正慢慢找回过去的感觉。

ラント西の港

通过西ラント道来到西港，乘船前往ストラタ国的第一站オル・レイユ港。

オル・レイユ港

根据城镇中青年的情报，相当于ストラタ守护神一样存在的魔物ロックガガン最近突然暴走，导致去首都的路被封锁。不过无论如何，现在都先前往セイブル・イゾレ，那里是去首都的必经城市，同时也能得到更多关于ロックガガン的情报。



ストラタ岩石砂漠

一路朝南走就可到达セイブル・イゾレ，东面的未踏の砂漠敌人很强，暂时也不需要进入。

セイブル・イゾレ

来到城镇中的研究设施前，那里已是人满为患，一个穿着奇怪的大叔告诉大家人群中有坚持保护ロックガガン的，也有因为影响交通而要主张杀死ロックガガン的，政府也暂时举棋不定。不管怎么说，就算傻站在这里也无济于事，只能走一步算一步前往ストラタ大砂漠。

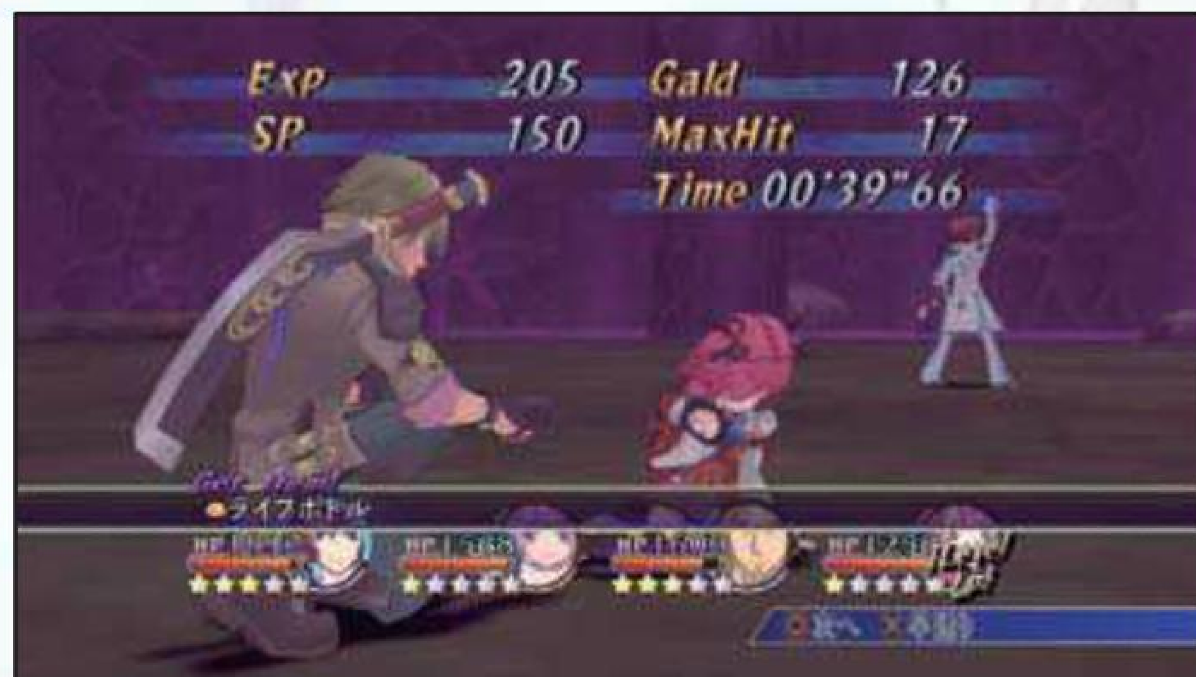


ストラタ大砂漠

来到沙漠中央遭遇了ロックガガン，其巨大程度超乎了众人想象，还未等大家转身逃跑，就被ロックガガン吞入体内。

ロックガガン体内

好在大伙都平安无事，不过再不快点找到出口出去，就要被胃酸给融掉了。大多数同伴都赞成从肠道随排泄物一起脱出是最切实有效的方法，只有谢丽雅持反对态度，并且她还无耻地发动了少数服从多数无效之技能。途中，众人发现了ロックガガン体内竟然有一间小屋，里面虽然没人，但却有一些文件，上面记载了ロックガガン的暴走原因与体内的寄生虫有关，好心的众人决定帮ロックガガン除虫。



寄生虫的大致位置以小屋为中心分别在：1. 抵达前剧情战斗。2. 六点钟方向。3. 三点钟方向。4. 一点钟方向。5. 十一点钟方向。全部排除后去十二点钟方向与寄生虫头头战斗。

成功进行了ロックガガン的排毒工作后，阿斯贝尔拿出了修拜特拿给他的护身符，里面装的竟然是胡椒粉，凑巧引得ロックガガン打了个喷嚏，把众人喷出了体外，这一幕给人以"多么的戏剧性啊"的感觉。

ストラタ大砂漠

成功脱出后，众人纠结于修拜特为什么会将胡椒粉放在护身符当中，仔细回忆后，阿斯贝尔想起这个护身符是年幼时自己送给修拜特的，当时找不到足够的辉石粉只能用胡椒粉来代替，没想到现在竟救了大家一命。之前在セイブル・イゾレ遇到的怪衣大叔出现对大家表示感激，因为大家在没有伤及ロックガガン的情况下解决了问题，大叔还为我们指出了去首都的道路。

ユ・リベルテ

经历千辛万苦，总算抵达了ストラタ的首都。前往大统领府，将信书交给守卫，统领同意接见，但仅限阿斯贝尔一人。没想到，眼前的ストラタ国大统领就是之前遇到两次的怪衣大叔，他还同时召来了修拜特在ストラタ这边的养父奥兹威尔。阿斯贝尔希望大统领能撤回修拜特的召还命令，奥兹威尔则持反对态度。从修拜特的报告和统领自己私下的调查来看，奥兹威尔在ラント有关的事务处理上有很多的越权行为，所以要撤销奥兹威尔对ラント的管理权，今后ラント由总统直接管辖。至于修拜特，没有按预定采掘辉石的事也是事实，再这样下去，即使总统信任修拜特，最终也不得不将他召回。

之后，与同伴们讨论既然已经有大苍海石了，为什么还要ウィンドル国的辉石呢？是不是大苍海石出了什么问题了。先去居住区的オズウェル邸触发支线情节，再分别到居民区，商业区，政厅区听到了市民的流言蜚语（头上有对话符号的人），最后在西门得知大苍海石出现了故障。知道了情况后，帕斯卡尔画了一幅关于大辉石的说明图交给



阿斯贝尔，让他拿给大统领看。帕斯卡尔有这方面的知识，也许可以帮助解决问题。统领看后，同意了让帕斯卡尔去看看苍海石的情况，如果能帮助解决问题，就可以重新考虑修拜特的召还命令。而大苍海石位于ストラタ大砂漠的沙漠遗迹中。

ストラタ大砂漠

一路西行即可到达沙漠遗迹，途中调查龟人对面的沙人找到探索物砂人。

ストラタ砂漠遗迹

迷宫中有三处彩色的地面要踩下合适的颜色才可顺利通过。1.黄→蓝、2.黄→蓝→红、3.红→黄→蓝、4.蓝→红→黄的顺序来到遗迹最深处，找到了大苍海石，通过帕斯卡尔的努力，成功解决了问题。可此时理查德突然出现，利用魔物牵制住众人，趁机将大苍海石的能源吸走，索菲想阻止这一切，但是因为阿斯贝尔说过理查德是重要的朋友，她忍住了没有出手。

BOSS 虽然只是两只鸟，但它们刚体很硬，注意用带暴星属性的招式攻击。另外它们会冲面朝的方向放出很强大的激光，很容易直接把我方角色打晕，看见红色的蓄力攻击时就要马上退后，一旦中招后会造成巨大的伤害，而且很容易被后续攻击秒掉。剧情过后众人只能回首都向大统领如实汇报。

注意：此战也有 1 分钟击破 BOSS 的奖杯。建议让阿斯贝尔牵制住其中一只鸟，同伴们很快就能解决另一只，全力围攻之下很快能解决第二只。



ユ・リベルテ

来到大统领室，没想到修拜特也在那，并且他们似乎已经知道大苍海石的事了，原来在バロニア那边，理查德也吸走了大翠绿石的能量后失踪。至于理查德的具体目的，目前还是个未知数，而他的下一个目标很可能就是归フェンデル国所有的大红莲石。大统领拜托阿斯贝尔等人前往フェンデル调查此事，并让修拜特也加入调查队伍，承诺事成后让修拜特长期担任ラント的总督。

ストラタ大砂漠北

调查干井找到探索点カラ井户，同时触发 SKIT 与修拜特战斗（若不慎失败可以再次触发 SKIT），获胜后取得修拜特称号プライドブラザー。

ユ・リベルテ北の港



出发前修拜特街道关于此次行动的密报，说斗技岛现在正有一支部队进驻，其中有ストラタ国的间谍混杂在里面，众人要想办法与她碰头，借助她的帮助潜入フェンデル国境。

斗技岛

到斗技岛后，未能按预定见到间谍，反倒是帕斯卡尔因对士兵手上的武器产生兴趣而引起怀疑。几个士兵说部队内最近抓到间谍，认定阿斯贝尔等人就是同伙。危急时刻，修拜特出面圆场，说自己这帮人只是来这里找刺激的。士兵似乎不太相信，让众人到斗技场内解决问题，输了的话就要坦白一切。在斗技场中击败士兵后并救出间谍后，她安排大家前往フェンデル国境内。注意最后一场战斗有点难度，虽然敌人只有 3 个，但都是远程攻击的类型，而且另外两个杂兵会冰属性的魔法，建议开战后迅速贴身，这样可以让他们没机会用出加特林扫射。



ベラニック南の港

抵达フェンデル国境后，经间谍打听情报，知道大红莲石在首都ザヴェート附近。

フェンデル国境地带

路上，众人看到地表上有一个很大的坑，博学的帕斯卡尔解释到，大红莲石与翠绿石和苍海石不同，其元素很难被采取利用，一旦在采取过程中出现闪失，哪怕仅仅是一点点的碎片，都能引发巨大的爆炸。

ベラニック

一路上马利库都在想些过去的事情，而帕斯卡尔则对フェンデル如此的了解，这引起了修拜特对他们的怀疑。在镇中，阿斯贝尔等人发现两个小孩正蹲在地上捡辉石碎片，马利库说辉石在フェンデル产量很少，大多数都被政府和贵族私吞了。帮助了两个小孩后，宿屋老板娘为表示感激邀请大家过夜。休息一晚后，接下去要前往首都ザヴェート寻找大红莲石的下落。

フェンデル山岳トンネル

调查白色的树找到探索物冰树。

フェンデル高原

调查卷心菜菜园找到探索物キャベツ。

ザヴェート

到达ザヴェートへの连络港乘船前往ザヴェート。刚进城，众人就被士兵拦住，好在马利库早就准备好フェンデル的部队证，大家才得以蒙混过关。从城中头上有郁闷标记的士兵那打听到政府正在对大红莲石做着什么实验，这让帕斯卡尔着急了，因为最早发明大红莲石元素采取方法的就是帕斯卡尔本人，但仍有很多缺陷，ベラニック附近地表上的那个大洞就是手指甲那么大小的碎片引发的，如果拿大红莲石整个来做实验，万一出了什么闪失，后果不堪设想。因此当初她才放弃大红莲石的元素采取研究

的。同时她还告诉大家自己是アンマルチア族的族人。修拜特对她隐瞒真实身份感到很愤怒，同时也揭穿了马利库也是フェンデル出身的真相。就在同伴纠纷越演越烈之时，政府发现了马利库的部队证有问题，所以众人暂时先放下争执，逃出城镇。

ザヴェート山

帕斯卡尔建议大家前往山顶的アンマルチアの里，在那里可以得到有用的情报。

アンマルチアの里

到位于村子右下方的帕斯卡尔房间，那里已经被弄的一团糟，关于大红莲石的资料也不见了。为了查明是谁拿走的资料，前往村子中央的长老家问个究竟。



从长老和长老代理珀尔索那得知，拿走帕斯卡尔资料的是她的姐姐弗莉耶，她现在正位于ザヴェート山西面的研究所中。

スニーク研究所

经过ザヴェート山来到研究所，这里的谜题构造是推箱子，让箱子排列成与地面上相同的图形，完成后再去调查机关开门。来到B5F，找到了弗莉耶，帕斯卡尔想要阻止弗莉耶继续拿大红莲石做实验，并且还用实际例子演示了其危险性，但弗莉耶依旧不听劝告。待众人把大翠绿石和大苍海石的情况告诉她后她才肯透露情报。大红莲石的工程归军中一位叫卡茨的技术将校管理，此人现在很可能在帝都ザヴェート的政府塔中，听到"卡茨"这个名字，马利克明显反应过激。

此处的BOSS非常强力，各种招式对我方的伤害都非常大，要注意多防御和回避，另外它会召唤杂兵帮忙，用大范围的攻击优先击破杂兵。



ザヴェート

通过ザヴェート山返回帝都ザヴェート，卡茨现在应该在政府塔中，但那里一般人是无法进入的，在城里探听情报得知有人看到一个アンマルチア族女性进出政府塔，进入政府塔必须要有入馆证。与三处头上有标记的NPC对话后去城市左下方民房找到这个叫菲尔玛的アンマルチア族女性，帕斯卡尔为他借了入馆证后，众人动手进入政府塔中。

フェンデル政府塔

修拜特从马利库听到卡茨名字时的举动看出他与卡茨有着什么关系，马利库与卡茨其实是在フェンデル军队中的同僚，两人曾参与过一场革命运动，但最终未能取得成功。马利库就是在当时舍弃了祖国投奔ウインドル的，卡茨则留了下来。他形容卡茨是一个为了理想能舍弃生命的男人，这让大家都做好了充足的心理准备。

政府塔内，从右下方的电梯前往39F，走左侧楼梯到40F，这里注意有些移动平台旁是有管子可以通行的。40F调查管子上的机关关闭蒸汽前进。41F三层只关闭左右两个机关即可通行。41F塔内，要分别给兵士アップルグミ、女性兵士グレープグミ、女性上级兵士アップルグミ、上级兵士ピーチグミ才可继续前进。



到42F的卡茨房间中，卡茨不在里面，但众人也在资料中找到了大红莲石的所在位置。此时卡茨也出现了，众人告诉他大红莲石实验的危险性，但卡茨一意孤行，执着于要将实验进行到底，并将众人驱出政府塔，无奈众人只能靠自己的手去阻止实验了。从卡茨房间的资料上得知大红莲石在位于ザヴェート北面的フェンデル冰山遗迹中。

フェンデル冰山遗迹

从ザヴェート背面出去，通过冰海への道来到冰山遗迹。遗迹中，推到冰块到下坡道上松开即可利用冲击力撞破冰柱来制造前进的道路。此外，冰块的冲刺距离越长，破坏力也就越大。

来到遗迹深处，在那里看到了大红莲石，可フェンデル军的研究员在大总统和卡茨的命令下已经启动了实验的机关，众人想上去阻止被卡茨拦住，交战无法避免。卡茨的实力不凡，攻击范围十分广，而且最可怕的是招招秒人，并且多数攻击的攻击状态下都附有刚体，无法给予较大的硬直，作战因以防守反击为主，阿斯贝尔防御后主要用CC3的裂震虎炮将BOSS打成硬直，之后不要贸然进攻，依然采取防守态势，如果CC够的话可以跟一下葬刃。不过BOSS有一招双枪攻击可以直接秒杀玩家，好在出招慢容易回避，此战最好派出两个会回复的队友。周围的杂兵交给队友，自己控制阿斯贝尔牵制BOSS，如果对操作不自信的话可以采用瞬步三下砍一刀的攻击模式，而且注意一定不要让他接近负责回复的队友，如我方有两人以上倒下要及时用药复活。(此战派马利库上场可触发特殊对话。)

注意： 此战也有一分钟击破的奖杯，不过难度较大，一周目就算开了EASY难度也比较麻烦，最好战前多练级，开战前积蓄足够的エレス槽，开战后先用时间停止的道具，之后猛揍BOSS加秘奥义。

大红莲石不出所料的开始暴走，紧急停止装置也无效，卡茨见状，意识到自己的错误，为弥补而奋不顾身的冲向能量供给管道，强行切断了电源。大量的能源流出液让卡茨承受不住而负伤倒地。谢丽雅虽第一时间上去给予治疗，但已回天乏术。卡茨临终前将フェンデル的未来托付给马利库，并希望帕斯卡尔能将提取大红莲石原素的研究完成。虽然卡茨有些急功近利，但开发大红莲石的项目却是值得肯定的，フェンデル的人民因为没有足够的辉石能源而饱受了饥寒



的煎熬，一旦大红莲石得以开发使用，一定能彻底改变フェンデル的现状。与同伴依次对话后，理查德出现了，他的目的自然是吸走大红莲石的潜在能量。阿斯贝尔和索菲虽全力阻止，但如今已根本不是理查德的对手。好不容易阻止了实验，最终却还是以悲剧收场。得知偷走红莲石能源的是ウィンドル国国王时，愤怒的总统自然就不会善罢甘休了，正当他准备抓捕众人时，珀尔索作为アンマルチア族长老的代理出现为大家解围。同时他还告诉众人，理查德的下一个目标是星の核，是三大辉石的根源。但长老对星の核的事了解也不深，只有将原本只允许长老才能进入的英知の藏的钥匙交给帕斯卡尔，那里应该有记载星の核的资料。

アンマルチアの里

前往长老之间进入英知の藏，根据那里的记录表明，曾经也有一人试图对星の核下手，其名就是在ウォールブリッジ地下遗迹，出现索菲幻象的装置上看到的拉姆达，但最终被名为プロトス1的生物阻止。索菲听到在资料中出现的一些词后感到要回忆起什么，但头很痛最终还是没有结果。根据记录表明，星の核在斗技场附近的孤岛上，现在的目的就是到ザヴェート港，乘船前往世界の中心の孤岛。

世界の中心の孤岛

到达孤岛后，理查德也随后出现了，他全身散发着黑色的能量向阿斯贝尔等人袭来。吸收了三大辉石能量的理查德实力非常强劲，还附带暴星属性，一旦力场打开（类似暴气，有很明显的音效），除了暴星属性的武器和招式外一律对他无效，所以推荐连招以具备暴星效果的招式起头。可以用阿斯贝尔的邪灵一闪给予BOSS很大的伤害，紫电灭天翔可以将BOSS打浮空。另外当BOSS举起刀的时候注意回避，直线攻击被打到的话只有直接被秒的份。结合众人之力，终于将理查德打倒在地，马利库建议给他最后一击，可阿斯贝尔却隐约听到其求饶声。索菲也因受到阿斯贝尔的感染，想要靠近理查德为他做点什么，可此时，却从理查德口中说出プロトス1这个词，索菲过去的记忆一下涌入脑海，陷入了混乱，一时大意让完全黑化的理查德有机可乘，将索菲打成重伤。随后，从理查德身体周围散发出的黑色能量形成类似蚕丝一般的物体，将整个孤岛包围成一个球形的茧。阿斯贝尔等人虽成功逃出了孤岛，但索菲经过无数次治疗仍不省人事，好不容易醒来说了几句话，却身体发光，眼前一片黑暗，再也无法看清同伴们的脸。帕斯卡尔提议先去宿屋从长计议。



ザヴェート

到宿屋选择睡觉，帕斯卡尔怀疑索菲不是普通的人类，理查德在孤岛叫索菲为プロトス1，如果真如他所说的那样的话，根据英知の藏的资料记载，プロトス1是来自一个叫フォドラ的地方，也许在那能找到方法救治索菲。刚打算前往英知の藏查找更多内容时，珀尔索和长老出现，告知帕斯卡尔英知の藏已经没有她想要的更多的资料了，但世界上还存在着另一个藏，那里有着更多关于古代的资料。通过理查德一事，大总统决定全力帮助阿斯贝尔一行人，并托修拜特带信给ストラタ统领，暂时休战，加强合作对付共同的敌人，也许这场灾难将给世界带来一个新的局势。

セイブル・イゾレ

来到研究施设地下后，在那里看到了类似ウォールブリッジ地下遗迹中的装置，启动后里面记载了フォドラ的资料。フォドラ的位置在星の海外面，要到达那里必须要有能穿过星の海的工具，古代的アンマルチア族人曾利用一个叫シャトル的工具穿越空の海。シャトル就藏在阿斯贝尔的故乡，ラント附近的海边の洞窟内。

海边の洞窟

在记录点调查右侧有缝隙的墙壁发现隐藏通道，在里面找到了可以前往フォドラ的飞空艇，在出发前需经历ラント救援和发射角度调整的过程。

ラント

剧情后分别前往领主邸门前、二楼阿斯贝尔的房间、一楼执务室、二楼阿斯贝尔房间。全部剧情完成后便可与领主邸外的龟人交谈直接前往ベラニック。

未开の雪道

经过フェンデル山岳トンネル从右侧出口出去来到未开の雪道，进入遗迹之前右走可找到探索物冰沈花，这里的怪物能提供不少经验值与SP，可适当练级。

雪に闭ざされた遗迹

进入中央房间启动电力，这里的小门只要将箭头装置指向门就可让电流从地面上通过与门接通，从而解锁。一处有两扇门平行的走廊，调查中央装置降下机关让电流通过并分散为两条。将两条电流都引向最深处的大门前同时接通就可解锁。记录点房间箭头虽多，但理论还是相同的。BOSS机器人的攻击非常强力，虽然平时的移动速度不快，但暴走起来会追着玩家不放，主要还是以防守反击为主，一人专心回复，另一人放攻击术牵制BOSS，可以利用它追着人打的特性引它远离负责回复的队友。完成这里的剧情后乘坐遗迹入口处的龟车直接返回北ラント道的海边の洞窟向フォドラ出发。

注意：有个奖杯是要1分钟内击破BOSS。



海边の洞窟

虽然中途经历了一些琐事（几场杂兵战还是挺简单的），但最终在珀尔索的帮助下，飞船成功起飞，穿过星の海来到异世界。

13号地区

走出飞船后，众人对眼前的荒凉景象而感到心寒，似乎经历过一场毁天灭地的战争般，四周渺无人烟。而众人所乘飞船由于受到剧烈冲击的缘故，损坏严重无法使用，唯有边寻找索菲的治疗方法，边寻找飞船修复的可能性。

テロスアステュ

在13号地区左侧通过传送装置到达异世界的城镇テロスアステュ，里面的构造确实象是给人居住的，不过设施损坏都很严重。通过左右下角的电梯到B1F，在左侧居住区发现人影，跟着进入后在里面遇到了一个叫艾美洛特的女性，从她口中得知了不少有用的情报。原来索菲就是英知の藏里记载的プロトス1，是フオドラ所制造的战斗型人造人，能够修复她的设备只有コーネル研究施设才有。虽然被警告很危险，成功几率也很低，但众人都义无反顾的要前往那里。由于修理设备只有艾美洛特懂得操作，所以她与众人一起前往コーネル研究施设。



コーネル研究施设

13号地区北面通过传送装置到达研究设施内，这里的电梯要用在1F找到的电池将废电池换下才可启动电梯电源(每层的电池都要回1层换)。来到研究室，从艾美洛特口中得知，科内尔博士曾在星の核中找到了拉姆达，并抚养他长大。不过拉姆达天生具备特殊的体质，能从体内分泌出魔物，最终将フオドラ破坏成现在这样，索菲就是制造出来专门对付拉姆达的兵器。

来到研究设施的B4F，找到了修理索菲的装置。医疗过程中众人看到了由索菲的精神所组成的幻象，其中就包括拉姆达的真正形态，它就是七年前在王都地下袭击阿斯贝尔等人的魔物。拉姆达向众人袭来，BOSS的招式很简单，而且完全没有什么威胁，我方只要一直用暴星的招式即可安全通过。

注意：这里的BOSS有1分钟击破奖励，四人全力猛攻即可。



66号地区

为了能顺利攻破拉姆达所制造的茧状物体，众人还要前往バシス军事基地寻找飞空艇的改造部件。13号地区右行到达66号地区，途中调查四叶草找到探索点叶わぬ愿い，军事基地前触发支线取得依赖品坏れたブローチ以及索菲称号目觉めの始まり。

バシス军事基地

基地内有四种石块，红色影响该层平台的台阶；蓝色影响上层平台的台阶，移动到正确位置后有很明显的提示；黄色是纯挡路用的；黑色则是无法移动的。前行途中只要保证蓝色石块能移动到正确的位置就能可前行的很顺利。BOSS机器兵的移动速度较快，而且很难将其打成硬直状态，好在他的攻击力不高，而且破绽较大，优先干掉杂兵后可以说毫无难度。在基地深处取得改造道具后，返回テロスアステュ。

テロスアステュ

来到B1F的正前方房间内，整备好飞船后带着艾美洛特出发返回自己的世界。

ラムダ茧

迷宫前期没什么谜题，一路前行到达记录点后，有几个花苞的场景中，调查不同颜色的花苞可控制植物的成长和萎缩。利用这点将一些平台推到前进道路的缺口当中。第一处直接调查左上方的红色花苞。第二处先调查4点钟方向蓝花苞→6点钟方向红色花苞→12点钟方向红色花苞→1点钟方向红色花苞→1点钟方向蓝色花苞→6点钟方向红色花苞→6点钟方向蓝色花苞→9点钟方向红色花苞→9点钟方向蓝色花苞。返回上层，回到有记录点而不能前进的房间。

来到地底深处，在那里见到了已经完全进化的理查德，其实力也得到了飞越性的提升，并且身体附带暴星力场，推荐全员装备在バシス军事基地剧情取得的具有暴星击破效果的称号。好在BOSS的攻击力不怎么样。但是一旦暴星后就会非常强力，这时要注意多用暴星的招式攻击BOSS，看见双手抬高时要赶紧回避，不然就是被秒杀的份。

战胜理查德后，寄生在其体内的拉姆达被强制推了出来，正当索菲想上去终结拉姆达时，被艾美洛特出手阻止。因为索菲在生产时就输入了与拉姆达共存亡的程序，所以只要拉姆达被消灭，索菲也会死亡。但艾美洛特最主要的目的可不是保护索菲，在沿途看到拉姆达所制造的生命体后，艾美洛特被得到全面进化的拉姆达的力量所迷惑，希望借助这股力量来复苏フオドラ的生机，并主动让拉姆达寄生到自己体内。二连战BOSS异常强大，几乎什么招式都是秒人的，高难度下很容易就会被全屏的大魔法秒杀。而且它还会瞬移，最无耻的是它随时可能爆发刚体，甚至在被我方连在天上的时候，非常讨厌，在暴星的时候还能瞬间秒人……最有效的方法莫过于使用邪灵一闪＋魔王炎击波等招式，按住×后还可以发动衍生技。另外2连战时强烈建议扔一个伤害减半道具。

战胜她后，由于拉姆达力量的缘故，艾美洛特竟然毫发无伤。可是出乎她意料的是拉姆达竟然与她出现了拒绝反应，随着一场爆炸，艾美洛特化为了灰烬，而拉姆达则再度选择了理查德作为肉体，理查德也自愿接受了拉姆达的力量，并打碎地面，前往地底寻求星の核。受到冲击的大茧开始崩溃，众人只能一时脱出。在飞船上，阿斯贝尔等人都因为听到索菲与拉姆达共存亡的消息后而苦恼不已，但索菲现在却一心想要牺牲自己来消灭拉姆达，同伴们当然是持反对态度。



ラント

通过飞空艇来到ラント的领主邸，谢丽雅和阿斯贝尔为索菲做足了心理工作后，索菲也有了生存下去的决心。而众人接下去的目的就是去星の核做最终决战，为了不让索菲牺牲，必须靠自己的双手打倒拉姆达，同时，参考了之前在ラムダ茧与理查德一战，在消灭拉姆达之前把它从理查德体内拽出来是最好的方法。索菲要求大伙在出发前一起去一次ラントの里山的花圃，因为星の核下，普通人很可能受到ラダム的精神影响而崩溃，将花坛中的元素分享给众人后就可避免。回到ラント后与同伴依次对话后回阿斯贝尔房间睡觉，明日就是最终的决战。

ガルティアシャフト（星の核）

一路来到记录点区域，按照红黄蓝或蓝黄红的顺序点亮平台才能前进，否则遇敌强制返回该场景起点。两个机器人强制战比较简单，还是采用防守反击的战术，阿斯贝尔可以用魔王炎击波＋衍生技裂空刃对其造成有效伤害，当看见机器人头上有感叹号时就要瞬步移动，不然会直接破防，当他们暴星的时候只要用邪灵一闪蹭几下就好。下层还有一个小BOSS，需要开启机关后才会触发战斗。虽然攻击力高，但移动速度非常缓慢，玩家只要等待后方的攻击术支援，然后用A技牵制BOSS，平时瞬步＋防御即可，如果绕着它转圈的话还有可能出现逗猫般的可笑场景。

下一个记录点楼下，以红色为起点，按左上上、左上上、左下下、下下左、上上左上的顺序走到底就可来到中层。中层的构造是球形装置移动挡路的球体，结晶台座要放上对应颜色的结晶才可开启机关。左侧将绿色球体移动到2点钟方向，去左侧传送点，台座上取得绿结晶，回到上层将绿球体移动回10点钟方向，右侧传送点下去将绿结晶放上台座，换下橙结晶开通绿色通道。顺着道路一路向上传送找到橙台座，换上橙结晶取下粉结晶。中层初始场景移开绿球，左侧传送点下去找到粉台座，装上粉结晶。一旁传送点上去可用路上拿到的アリトモス・コア与小BOSS战斗。返回中层初始场景将绿球移回10点钟方向，去之前找到橙台座的地方将橙球移开，下楼右行可用アリトモス・コア打小BOSS。橙台座所在的楼上左行传送至下一阶段。

中层第二阶段，1点钟方向取下紫结晶；4点钟方向取得アリトモス・コア；7点钟方向换上红换蓝；8点钟方向移动黄球；10点钟方向找到探索物忘れられた存在；11点钟方向白换红；6点钟方向黑换白；8点钟方向移开黄球；1点钟方向换上黑；9点钟方向BOSS战；12点钟方向通往下层。下层一路前进到核心部分。由于整个设施受到了拉姆达的精神影响，所以一路下来众人看到了不少关于拉姆达过去的片段。其中包括他被科内尔博士找到，并像自己亲生儿子一样细心教育。但由于身体机构特殊的缘故，使得政府屡次将它带去做研究，一怒之下便投放了魔物，但对当时仍是小孩的拉姆达来说也是情有可原的，但政府却因此而视他为危险份子，而从博士那抢走他做丢弃处理。好不容易逃过一劫，但政府却死盯着他不放，博士为了保护他死在乱枪之下。临死前使出最后一口气也要让他离开フォドラ前往エフィネア，并告诉他要活下去。可是在エフィネア，他同样被视为魔物，被群众所唾弃，而フォドラ也派出了名为ブロトス1的人造战斗型生物追杀他，要将他赶尽杀绝。穷途末路的拉姆达渐渐开始走向歧路。



来到下层最底部，在那里找到了理查德，一番口舌之后与其交战。

胜利后，阿斯贝尔使出浑身解数将理查德从拉姆达的控制下拽出，随后与已经吸收了巨大能量的拉姆达实体战斗。其实作为最终BOSS，就算是HARD难度，本战也非常简单，BOSS只有秘奥义能对我方造成威胁，虽然范围很大，很容易就能把我方全灭，但只要把它逼进角落即可。另外BOSS会放非常强力的攻击术，有陨石和风刃两种，前者需要瞬步向两侧回避，后者需要直接后退，全中的话HP几乎会见底，小心在我方攻击中BOSS可能会瞬间爆刚体并立即咏唱出法术，本战建议装备在バシス军事基地剧情获得的全员暴星击破称号，练满该称号后我方任何攻击都带破暴星效果，可谓拉姆达克星。BOSS其他的攻击几乎没有任何威胁，65级左右即可轻松战胜。

注意（红）：BOSS战有一分钟击破的奖杯。

众人以为一切都已经结束了。但拉姆达并不会消失，即使现在无法再对世界造成威胁，但经过一番休养后他又会复活扰乱世界。索菲想上去完成自己的使命，让自己与拉姆达一起永远的消失，被阿斯贝尔拦住。既然无法彻底消灭拉姆达，又不能眼睁睁看着索菲做出牺牲。阿斯贝尔决定让自己作为拉姆达的肉体，他觉得自己有能力改变拉姆达对人类的看法，只要能给予他时间，毕竟拉姆达在这个世界最初同时也是最终的目的仅仅是为了活下去而已。在最后的结局中，女子带着一个与阿斯贝尔神似的小孩在那片充满着回忆的七色花田中嬉戏，曾经的友情之树上刻下了一个新的名字……拉姆达……

未来への系谱篇

注：先要把正篇的最终BOSS打过，之后读取通关记录就能进入未来系谱篇。

ラント

剧情过后即可返回自家，在花园里会触发新剧情，这时候听说ラント东街道又出现了大批魔物，身为领主的阿斯贝尔自然不能放着不管。

东ラント街道

来到小屋前触发强制战，以目前的等级和装备来说，要对付这两只魔物还是非常容易的。

ラント

回到家后，阿斯贝尔收到了理查德的来信，目前由于魔物出没非常频繁，三大国决定联合清剿魔物的巢穴，而阿斯贝尔却很担心索菲的现状。来到索菲的房间，果然不见人影，着急的阿斯贝尔自然无法安心下来，但目前的当务之急是要协助理查德清剿魔物，所以必须以大事优先，随后直接坐飞空艇来到バロニア。

バロニア

王城里碰巧遇见了谢丽雅，原来她也因为魔物的关系到处奔走，这么看来魔物大面积出现必定存有原因。总之先去和理查德谈谈，目前的理查德当然已经脱离拉姆达的控制，说话的方式有点令人肉麻，倒是跟他的某个下载换装非常相配……不过只限于阿斯贝尔面前。



此时修拜特与马利库也赶到，大伙为了查明魔物的老巢，决定前往拜托帕斯卡尔，大家都担心索菲的状况，但目前要务在身，只得暂时搁下。

王都地下

来到王都地下后寻找迷之遗迹，随后来到新的迷宫风机遗迹。前进不久后突然发生崩塌，理查德和阿斯贝尔掉到了下方。剩下的3人要对付一个小BOSS，现在等级来说还是非常简单的，注意BOSS的HP不多时会分身成为许多杂兵，之后队伍会分成两部分。

风机遗迹

首先和理查德两人行动，现在没有回复系的角色，所以只能靠嗑药为生，不过好在敌人数量也少，比较好对付。两人在遗迹中畅谈人生，加深了解后继续前进……开启前方的机关后切换队伍，教官这边也没闲着，当修拜特与马利库讨论结婚的好坏之时，一旁的谢丽雅已经想入非非，顶掉石头后再次开启机关切换队伍。

阿斯贝尔可以踩过黄色的石头继续前进，先去上方顶掉黄色石头，然后往右走切换队伍。教官这边通过黄红的石头后继续右行，先往下走顶掉黄色的石头，宝箱里是魔法卡片，之后切换队伍。阿斯贝尔通过两块黄色的石头，之后继续前进，左侧的一个探索点。之后顶掉上方的黄色石头后返回切换队伍。教官这边继续通过黄红色的石头，之后先去下方顶掉黄色石头，之后右侧继续前进，切换队伍。阿斯贝尔依然通过黄红的石头，之后一路往上走，有机关的地方先不要开启，去右侧上方拿到宝箱后返回切换队伍。教官这边继续前进，然后会看见一个绿色的传送石，来到下方后切换队伍。阿斯贝尔右行，之后即可和队伍汇合。之后的通路虽然多，但多数是回到老地方，这里只要不断向上到底，然后往右走就是记录点。之前有块绿色的传送石，下去左行到达搜索点。记录点旁边的绿色传送石下去后就是BOSS战。

BOSS的攻击力超强，被拍两下必死，而且本战有3个BOSS，先坚持一会触发剧情，之后就可以借用拉姆达的力量发动アクセルモード了。在蓄力槽50%以上按住R2即可发动，BOSS虽然厉害，但不会刚体。我方只要用大面积的杀伤性招式即可有效地牵制住BOSS，把3个BOSS引进角落一顿猛揍它们是毫无还手之力的，还是推荐魔王炎击波+裂空刃的组合，爆发アクセルモード后在攻击间歇也会有绕身火球继续将BOSS打成硬直状态。干掉BOSS出来后会接到帕斯卡尔的联络，听说索菲在アンマルチアの里，而且有关魔物的调查也进行的比较顺利。



アンマルチアの里

来到アンマルチアの里后却找不见帕斯卡尔，原来因为魔物大面积侵袭的关系，与フェンデル冰山遗迹的守卫突然失去联络，众人自然也不由分说地赶往遗迹一探究竟。

フェンデル冰山遗迹

冰山遗迹里的敌人已经经过强化，经验值也比较高，而且宝箱里都是比较重要的武器，记得回收。来到最深处后依然要面对和风机遗迹里一样的魔物，不过这次有4只，好在攻击力不怎么样，当一场杂兵战应付即可。干掉后回到アンマルチアの里，索菲比较担心阿斯贝尔体内的拉姆达，但理查德的一番话语让她欣慰了许多。另外干掉BOSS后别急着出去，旁边小门里的宝箱可以回收。



アンマルチアの里

来到アンマルチアの里长老的房间找到帕斯卡尔的姐姐，魔物暴走的原因很有可能和环境有关，如果环境恶劣的话魔物会产生不可思议的进化。或许这个世界上也有与拉姆达或者大辉石一样能够影响世界的存在，而索菲的希望却是成为人，能够和人有一样的感情、一样的寿命、一样的眼泪。为了照顾情况不稳定的索菲，谢丽雅和帕斯卡尔主动留下，而剩下的四人前往ユ・リベルテ。

ユ・リベルテ

来到大统领府，但情况依然不妙，魔物对ストラタ大砂漠里的大辉石发动袭击，首先前往那里救援，强制战斗没什么好说的，杂兵战而已，经验值也没有多少。来到遗迹的最深处发生BOSS战，其实也是杂兵战，只是敌人数量较多而已，毫无难度……胜利后返回アンマルチアの里与其他人汇合。

アンマルチアの里

返回后去帕斯卡尔的房间前，阿斯贝尔为了安慰索菲，让她成为家族的一员，但突然出现的神秘女性却告诫索菲人类的誓言不要相信，而且这一切好像发生在索菲的潜意识里，其他人并没有注意到。前往フォドラ之前就可以触发大部分角色的第4秘奥义了，建议先去完成，具体请看分支任务。

フォドラ

乘坐飞空艇来到异世界，众人却看见了一个神秘女子站在花丛中，而她的模样正是索菲潜意识里的那个人。正当众人面面相觑时，女子却放出了强力的光束，被击中的飞空艇被迫降落在テロスアステュ里，下飞船却发现有怪物攻进了テロスアステュ，接下来就是一场强制战，注意鸟人会放强力的风属性攻击术，而且正面的"飞燕连脚"攻击力很高。全部清理干净后来到地下1层，进入左侧的房间触发剧情。通过回放录像可以看见魔物吸收了フォドラ元素，这很有可能直接导致魔物突然变异，众人为了确定此事决定前往原素研究所。



原素研究所

先去右侧的传送门，调整平台的高度，黄色下1、蓝色下1、红色上1先拿宝箱，之后重制一下蓝色下1、红色上2、黄色上1即可通过，来到制御室后继续向左前进。第二个机关先蓝色上1、红色上1、黄色下2通过，之后重制再按照蓝色上2、红色下1、黄色上1即可回收宝箱里的重要道具。往上继续前进后来到控制室，看完回放录像后众人一头雾水，而此时拉姆达却给了阿斯贝尔提示。记录点继续前进就是一条直路，来到中央控制室后触发BOSS战。这个BOSS看似难缠，其实比较容易对付。BOSS有很强的刚体效果，很难打成硬直，有威胁的招式只有近身攻击和冰属性的魔法，前者很容易被打成眩晕状态，而后者中招就直接秒杀，好在回避比较容易。通过回放录像，这个叫"小小女皇"的神秘女子是在索菲诞生前就已经存在的，而且她似乎是很重要的实验体。小小女皇试图杀掉众人，没办法，大家只好夺路而逃，在逃生途中地面上会冒出火柱，碰上就会掉血，在脱出的最后阶段，火柱非常多，一般情况下很容易让HP见底，此时背后有会敌人偷袭，设一个料理即可保持安全警戒线，之后快速回复。由于爆炸的缘故，众人被迫降落在了一个陌生的敌方。

异界の乐园

一个未知的世界，来到中央的花丛中触发事件，这和星球表面的环境差别极大，魔物居然会和动物共存，而且这里的魔物看起来也比较温顺。而突然出现的小小女皇让大家极为惊讶，而至于她所说的话，让索菲极为在意。迷宫里只要记住一句话，听见有明显的声音提示时不要回头，来到6区后会有一个明显的感叹号提示，进去后就是记录点，下方直走BOSS战。此战比较变态，BOSS会不停出现，最多4个同时在场上，而且一上来就会秘奥义连发，虽然不致命但会将我方的HP强制抽到1，注意及时回复。建议先把BOSS引到一块，然后用大范围攻击的招式给予硬直，当然我方也是可以用连环秘奥义还击的。4级秘奥义+3级秘奥义可以给予BOSS极大的伤害，注意BOSS的风属性攻击术是直接秒杀我们的，近距离的格斗攻击也很强，不过可以用阿斯贝尔的拔刀技硬磕，胜利后返回テロスアステュ。



テロスアステュ

先去地下1F的解析数据，原来小小女皇存在的目的就是为了毁灭人类（差不多最终BOSS都有这个癖好……），但接下来才是问题所在，如何阻止她是当务之急。帕斯卡尔提议让拉姆达帮忙，但拉姆达告诫阿斯贝尔，当元素通过体内时，肉体和精神会受到极大的冲击，而且阿斯贝尔目前没有被拉姆达控制，所以必须靠自己的意志。但众人却非常担心阿斯贝尔，因为不确定的因素太多，不过现在这可能是惟一阻止她的办法。剧情后选择睡觉，之后与同伴分别对话，全部剧情结束后去休息室睡觉。

ラスタ・カナン

迷宫非常大，而且传送电梯是单行的，首先从起始点按照上下下的方向得到宝箱，随后回到起始点按照下右右下，中途会得到索菲的武器，之后从下方的传送电梯一直下来到4层。来到4层后先去左侧拿到宝箱，之后从上方传送回1层，走回起始点，从右侧的传送电梯下去，上方得到宝箱，然后继续左走传送回去。再次返回起始点，按照上上下的顺序乘坐电梯来到2层，往右下走得到修拜特的武器，之后从前方的传送电梯下去来到5层，往下走拿到里德的魔法卡片，之后右行传送回去。起始点上上左走到尽头，传送到3F，岔路往上传送电梯下去操作机关，左侧的楼梯下去，拐角有个宝箱比较隐蔽，之后上走传送回1层。还是重复刚才的步骤来到3层，之后从下方传送到4层，之后直走再次传送回1层，岔路往上是马利库的武器，之后往右走传送到2层。先左侧走到底，之后往上走到底得到谢丽雅的武器，拿到武器后往下走到底，从旁边的传送电梯来到6层，直走拿到8万块钱，之后左侧就是记录点，记录点下方的传送电梯是回到飞空艇的，左侧是回到入口处，建议先回去补给一下再去挑战BOSS。



这次小小女皇带来了3名杂兵，比起上一次的战斗要简单很多。首先用4级秘奥义干掉杂鱼，之后对付BOSS一人就非常简单了，她主要会放攻击术，可以用阿斯贝尔的拔刀技直接断掉，有威胁的攻击是雷暴，很容易被打成眩晕然后直接秒杀，总体来说比较简单。

下楼后的场景比较复杂，这里分为很多区域，每个区域有一个魔晶石给这个区域所有的敌人的攻击附加该种异常状态，需要找到中和剂中和魔晶石柱，第一个区域是火伤，这里所有的敌人的攻击（包括普通攻击）都附带火伤，不过可以放料理抵消。先从火水晶的左侧下去，左走干掉石头人得到元素中和剂，之后再去右下方调查石柱开启新的通路。之后往右走从传送石下去，来到钝足影响的地方，左侧朝着钝足水晶走过去，通过中间的平台后打倒石头人获得中和剂。返回抵消钝足效果后从前方的传送石下去，下方有个宝箱可以回收。猛毒区域从左侧一直走打倒石头人，然后往右下方走调查石柱打开通路，左侧中和后下方有个宝箱，然后从上方的传送石下去来到6层弱体区。右侧的宝箱是魔法卡片，往下走到岔路往左走打石头人，下方的传送石对面有个宝箱，之后上去到5层麻痹区，由于麻痹比较特殊，战斗中一定要装备对应的魔法书抵消麻痹效果。大树前方是宝箱，后面则是一个调查点，完成后原路返回6层，往右下走调查圆盘，之后传送回5层。往上走在大树下打倒石头人获得中和剂，往下返回然后左走中和麻痹水晶，之后就可以返回6层了。然后从弱体水晶下方的传送石来到7层，前方记录点，左侧是死路，右侧是返回飞空艇的传送点，上方有阿斯贝尔的武器，下方BOSS战，建议回去补充一下。

BOSS依然是3个一起出现，而且各种攻击手段都有，干掉一个另一个就会乱入。强烈建议先丢伤害减半的道具，不然就是被BOSS各种秒杀……而且BOSS会秘奥义连发，非常强力，不过最令人讨厌的是这场战斗小小女皇们的攻击是附带异常状态的。战斗中主要牵制咏唱攻击术的BOSS，由于是乱战，所以招式尽量选择有刚体效果的，例如魔王炎击波或者邪灵一闪。由于小小女皇对千年前的事耿耿于怀，众人打算告诉她人类会慢慢改变，虽然是一场恶战，胜利后反而没有一丝喜悦感，一直往下走来到最终迷宫。

フォドラの核

传送点左右两侧的深处都有宝箱，前方一个路口的左右两侧也有宝箱，看见路口按照右、左、右、左即可到达记录点，最前方就是BOSS战。BOSS将近40万的HP，比较棘手，推荐装备防止火伤的首饰，另外如果没有100级左右的话是会被各种秒杀的。BOSS第一形态比较好对付，不要接近用远程攻击术慢慢耗，当她变化形态后就要注意了。落雷和近身攻击都会附加异常状态，而且攻击力极强，中一套连招立刻扑街……BOSS的HP降低到一定程度后还会使用秘奥义，强制把HP抽成1，此刻极有可能会全灭。当然就算熬过去了也不能保持松懈，战斗中她起码会放4次秘奥义，战术设置上尽量让队友放B技的攻击术，自己操作阿斯贝尔在BOSS面前瞬步绕圈，只等出硬直后才能放手攻击。撑过两个形态后还是建议放伤害减半的道具，不然根本没法打，最后一个阶段BOSS的秘奥义会变化，之后出现两个杂兵……迅速扔时间停止，然后用4级秘奥义一并干掉。如果撑过这里，那么胜利就在眼前了，要是不幸全灭……不如调到最低难度。打过未来篇有会提示记录，读取后会直接来到本篇的最终迷宫，所有物品都会继承，除了某王子，不过可以用黄金雕像来练。

注意：最终BOSS战也有一个1分钟击破奖杯。就算EASY难度下，要1分钟击破还是有点难度的，推荐先让部分角色积攒100%的アクセル槽，开战后先打到她切换形态，随后扔时间停止，然后秘奥义连发。



部分分支任务一览

注：这次只列出和称号有关的分支任务。

名无しの手纸

谢丽雅救出后去ラント里山，在树下调查星星后会获得“名无しの手纸”，并且谢丽雅获得称号“敏感女性”，之后记得把东西还回ラント依赖。



夫の遗品

飞空艇获得后去王都地下，在幼年期索菲被袭击的地方调查获得“船の模型”，之后给ラント依赖，阿斯贝尔获得称号“准骑士侯”。

ヴィクトリアへの辞令

オーレンの森完成后去バロニア酒场获得“骑士团の书类”，之后去给宿屋里的依赖，阿斯贝尔获得称号“ヴィクトリアの教え子”。

マリクの先生

バロニア城的剧情完成后去东ラント街道的小屋里与老头对话，之后获得“ウィンドル军史”以及称号“ナイスミドル”。

シェリアのピアノ

得到飞空艇后，先去海边的洞窟调查新出现的宝箱获得“音叉”，之后给バロニア宿屋依赖会获得谢丽雅专用防具“琥珀の法衣”以及称号“ピアノ姬”。

山贼退治

到达グレルサイド后，先去左侧的グレル旧街道与盗贼对话数次，之后战斗。胜利后获得“绿の石”，卡斯帕尔获得称号“ウィンドサマナー（第一秘奥义）”，记得把东西还给グレルサイド宿屋依赖。

かめにん部长

获得飞空艇后在かめにん本部（座标 X：334、座标 Y：180）与中央的龟人发生对话，之后获得“取引申请书”与索菲的称号“ゴシッククロリータ”，然后把东西还给グレルサイド宿屋依赖。在隐藏迷宫ゾーオンケイジ 4 层打倒ダークかめにん后再回到かめにん本部对话还能获得“かめにんの笛（龟人笛）”。



秘密の申し出

修拜特加入后，和自己家里的老妈对话，之后去バロニア城右侧的通路和检察官对话，获得“交易许可证”，同时阿斯贝尔获得称号“ヒーロージュニア”，记得把东西还给オル・レイユ宿屋依赖。

アスベルの趣味

从ザヴェート出发坐船到オル？レイユ之后，和オル？レイユ港口的船员对话，战斗后获得依赖品“沈んだ积荷”，阿斯贝尔获得称号“玄人スイーパー”，在オル・レイユ的宿屋可以完成依赖。

自由な彼女

飞空艇入手后，进入未踏の砂漠，往前一直走会碰见一辆龟车，与旁边的一个怪物对话后发生战斗，两次战斗结束后获得“放置された荷”，帕斯卡尔获得称号“自由な彼女”，然后把东西还给オル・レイユ宿屋依赖。

魔法研究都市の秘密

セイブル・イゾレ到达后，去セイブル・イゾレの研究所调查里面的星星，获得“苍の　石”与帕斯卡尔的称号“アクアサマナー（第二秘奥义）”，然后把东西交给セイブル・イゾレ宿屋依赖。

谜の力

修拜特加入后，去オル・レイユ调查门口地方的星星后获得“调查レポート”，同时获得称号“秘密主义”，之后把东西还给セイブル・イゾレ宿屋依赖。

思い出の写真

飞空艇入手后，去バロニア圣堂前的民家与男子对话获得“思い出の写真”，之后去ユ・リベルテ北の港与男子对话，修拜特获得称号“热き血潮”，之后再去セイブル・イゾレ与男子对话，再把东西交给セイブル・イゾレ宿屋依赖。

ソフィお娘样

修拜特加入后，去ユ・リベルテ居住区左侧与女仆对话，之后去ストラタ大砂漠・西往下一直走，在一处骨骸处找到“形见のロケット”，然后交给ユ・リベルテ宿屋依赖，索菲获得称号“ソフィお娘样”。

彼女の练磨道具

修拜特加入后，去商业区左侧和女性（マーレン）对话，之后去ストラタ大砂漠・东会触发战斗，胜利后获得道具“练磨道具”，之后交给ユ・リベルテ宿屋依赖，修拜特获得称号“とぼけメガネ”，然后还会追加一段 SKIT，ユ・リベルテ会追加练磨屋，这里可以把炼晶还原。



ヒューバートの历史

飞空艇入手后，去オズウェル宝物库（座标 X：2、座标 Y：-308），刚进去后就会触发战斗，胜利后修拜特获得称号“オズウェルの子”。

かつあげ少年

到达ベラニック后,先去右侧的民家,然后从另一个门出去绕到后面开启宝箱,之后选择给1000块钱。随后往上走在井边与他对话要回1000块(小孩躲在井边,要仔细观察),之后回到房间继续与小孩对话,支付6次医疗费后谢丽雅获得称号“おひとよし”。

スコップもらう

在フェンデル山岳トンネル与アンマルチア族的男子对话(一直往上走)获得道具“スコップ”,之后要给他道具“ドリル”才会获得谢丽雅的称号“母の遗言を守る子”。道具“ドリル”是完成另一个分支任务“ いけてる教官”后获得的。

いけてる教官

飞空艇入手后,去バシス军基地的最深处调查五角星,之后马利库获得称号“いけてる军人”和道具“ドリル”,注意这个道具不要先交换给ベラニック宿屋依赖。如果不慎把ドリル用掉的话可以在帕斯卡尔家里找到第二个(两个ドリル没有区别)。

拟态魔物

ザヴェート的剧情完成后,去ザヴェート冰山下方调查一个宝箱(调查宝箱后会有段小剧情)触发战斗,之后再去スニーク研究所最下层调查星星触发战斗,胜利后获得道具“武具の材料”,帕斯卡尔获得称号“フレイムサマナー(第三秘奥义)”,最后把东西交给ザヴェート宿屋依赖。



ロックガガン研究家

フェンデル高原与研究员对话后追加依赖,之后前往ストラタ大砂漠・东・兽ヶ崎,悬崖上调查出现选项,选择“挑んでみる”后与ロックガガン战斗。ロックガガン比较厉害,只是为了完成依赖的话就直接用带偷窃技能的招式进攻,偷到“ロックガガンの毛”后就可以逃跑了。之后把东西交给ザヴェート宿屋依赖,马利库获得称号“デカイ男”。

密输入

飞空艇入手后,去ザヴェートの港与船长对话,之后选择“?????”,触发战斗后获得道具“ストラタラチェット”,马利库获得称号“次期マスター候补”,之后把东西交给ザヴェート宿屋依赖。

パスカルとスパイ

飞空艇入手后,去政府塔地下与スパイ对话,之后获得道具“スパイの证据”,帕斯卡尔获得称号“フェンデルの民”,再把东西交给ザヴェート宿屋依赖。

とある思い出

アンマルチアの里到达后,出发前往スニーク研究所后,与アンマルチアの里门口的男子对话,之后去帕斯卡尔的房间调查星星,获得道具“实验サンプル”,帕斯卡尔获得称号“一人っ子”,之后把道具交给アンマルチアの里宿屋依赖。

ロベリアの墓

飞空艇入手后,去冰山遗迹大红莲石的更深处调查星星(大红莲石旁边有个小门),获得道具“カーツのペンダント”,马利库获得称号“死ねない男(第三秘奥义)”,旁边的宝箱是他的专用防具,之后把东西交给アンマルチアの里宿屋依赖。



ヒューバートの思い

コーネル研究施设到达后,去地下1层最南边的房间调查星星获得“驱动ユニット”,修拜特获得称号“ラント大好き”,之后把道具交给テロスアステュ宿屋依赖。

きっかけ

索菲再次加入队伍后,去バシス军基地前调查星星,之后获得“坏れたブローチ”,索菲获得称号“目觉めの始まり”,再把道具交给テロスアステュ宿屋依赖。

彼と彼女

去ラムダ茧(最终迷宫出现后)的最下层调查星星获得道具“レコーダー”,索菲获得称号“バージョン6.1”,之后把东西交给テロスアステュ宿屋依赖。

ファッションねこにん

飞空艇入手后,去调查ストラタ砂漠遗迹大苍海上方的宝箱获得“水绢の生地”,之后交给ねこにんの村宿屋依赖,修拜特获得称号“现代风若者”。

アドバイスねこにん

飞空艇入手后,去バロニア城仓库(王座の间往右边一直走,之后往上走就是)获得“真珠の风糸”,之后交给ねこにんの村宿屋依赖,谢丽雅获得称号“纯白の令娘”。

ソフィの种集め

シエリア被绑架剧情结束后调查她家屋子前的花坛触发剧情,之后在世界各地收集种子种到这里。

ラントの里山	剧情取得	斗技岛	港口右下方
バロニア	市街地椅子旁	ベラニック	宿屋舞台后台
グレルサイド	沿街的绿化上	ザヴェート	宿屋二楼右边房间
オル・レイユ	街道上	アンマルチアの里	长の间右侧柱子后面
セイブル・イゾレ	道具屋右侧	テロスアステュ	地下一层正前方楼梯中部
ユ・リベルテ	オズウェル邸旁边	ねこにんの村	广场左侧

任意栽种6个取得魔法カルタNO.24,栽满后ソフィ取得称号花の母。

一段时间过后去道具屋触发剧情取得メロン,道具店追加メロン销售。

かくれんぼ

抵达フェデンル国境后，到ウォールブリッジ中央塔与女仆对话触发剧情，要找到所有的小孩。

1. 中央塔顶上与龟人对话取得コロッケ。南主塔・左顶层与士兵对话给他コロッケ，一旁箱子附近找到小孩。
2. 最北塔・右机关左侧找到第二个小孩。
3. 最北塔・左与士兵对话给他钱，北主塔・左底层左侧箱子旁找到第三个小孩。
4. 南主塔・右底层向南走廊处于士兵对话给他三个ライフボトル，走廊上找到第四个小孩。
5. 通过南主塔・右最底层前往最南塔底层与士兵对话触发剧情，两铺床中央找到第五个小孩。
6. 从北主塔・左底层向北前往最北塔・左底层与士兵反复对话他就会让开，门口找到第六个小孩。
7. 同上进入房间在大桶右后方找到第七个小孩。
8. 塔外龟车后面找到第八个小孩。

完成后谢丽雅获得称号“かくれんぼ一将军”。



魔法カルタ

魔法カルタ10枚以上与セイブル・イゾレ的タルカ对话可进行纸牌游戏，每收集到十枚可增加一个难度。普通难度通过后获得“美食の魔导书”，困难难度通过后会获得“大自然のマフラー”与帕斯卡尔的称号“女流カルター”。

黑衣の番人

1. 斗技岛ノーマルクラス30层攻破后追加マスターズクラス
2. 要获得分支任务“ヘンな人たち 漆黑の翼”的报酬“レクイエム”
3. 魔法カルタ收集40张以上去和ザヴェート港的老头会话获得“落し物のアンクレット”
4. 隐藏迷宫砂に埋もれた遗迹里获得“英雄の杖”
5. 斗技岛宿屋依赖全部完成

之后在30层将遇到与ヴェイグ、コハク、リアラ的团体战斗，胜利后阿斯贝尔获得称号“最强战士”。

剧の公演 シェリ雪姫

飞空艇入手后，去ベラニック宿屋舞台里侧与男子对话，之后找五本お姬样物语。全部取得后去宿屋交代任务。演剧结束马利库获得称号“名わき役”，再度返回舞台后台可触发一段SKIT。

五本お姬样物语分别在

1. バロニア宿屋二楼抽屉里
2. ラント领主邸执务室的书架上
3. グレルサイド宿屋左边进入，走廊上的箱子里
4. ベラニック宿屋舞台后台的箱子中
5. ザヴェート龟商人附近民家内的抽屉中



病气の少女

ザヴェート港口方向入口处民房与里面生病的小孩对话触发剧情之后要反复送他玩具作为礼物。

もじくんぬいぐるみ	バロニア酒馆旁的宝箱中
のこぐるみ	ラント民家旁的宝箱中
インブぬいぐるみ	グレルサイド卖魔导书的男子旁边
バウルぬいぐるみ	ユ・リベルテ北门靠河的宝箱中
ブッシュベイビー	ベラニック民家里的宝箱中
ねこぐるみ	ザヴェート问小孩子买
エステルぬいぐるみ	合成ぬいぐるみ＋皇帝家の纹章
王子ぬいぐるみ	合成ぬいぐるみ＋奇妙な块
みずいろぐるみ	合成ぬいぐるみ＋みずいろの危ない液体

合成用主要材料ぬいぐるみ可通过南バロニア街道发现点采集到的风船花の绵毛与腐食药合成后取得。危ない液体和皇帝家の纹章在オズウェル宝物库的宝箱中。赠送七种后取得贵重品ララのメダル，索菲获得称号“ララのお友达”。赠送九种后获得索菲的武器“テラペウェイン”。

ショットキューブ

与アンマルチア族の里的男子对话即可玩小游戏，难度1、2通过后即可获得帕斯卡尔的称号“论理－娘”。

ヘンな人たち 漆黑の翼

1. 修拜特成为同伴后，先去グレルサイド宿屋2F与ジョー对话，索菲获得称号“ヘブンガール”
2. バロニア宿屋2F与ジョー对话获得3个料理ハンバーグ
3. オル・レイユ宿屋前与ジョー对话，马利库获得称号“羽根を生やすもの”
4. セイブル・イゾレ宿屋下方与ジョー对话，获得3个料理ポークカレー
5. ユ・リベルテ宿屋与ジョー对话，获得武器バトルソード
6. 斗技岛宿屋右侧的桥上调查星星，之后获得3个料理うな重
7. ベラニック宿屋里与ジョー达对话，获得武器バトルナイフ
8. ザヴェート宿屋1F左侧的屋子里与ジョー对话，修拜特获得称号“先辈弟”
9. アンマルチアの里宿屋边与ジョー对话，获得帕斯卡尔的固有装备みかんマフラー
10. ラント领主邸1F右边客间与ジョー达对话，获得“レクイエム(斗技岛依赖品)”和料理“マーボーカレー”10个，之后在对话会追加一段小剧情。



形见の剑

飞空艇入手后，去バロニア骑士学校与ヴィクドリア对话，之后去かめにん本部(坐标X334.633 Y180.499)花12万买到“アストンの剑”。再去バロニア城王座の间与デール对话，阿斯贝尔获得称号“受け继ぎし二代目(第三秘奥义)”。最终迷宫出现后，打倒上层第一个机器守卫后获得“アルゴ・イリス”，之后再去アンマルチアの里与长对话，之后获得阿斯贝尔的专用武器“エクスカリバー”。

ヒューマノイドの最期

飞空艇入手后，在テロスアステュ1F广场上与机器人对话，随后前往2F的记录区内触发剧情取得贵重品“メモリーコア”。前往コーネル研究施设地下2F，研究室附近的房间内触发剧情，要收集到以下道具，都需要合成来取得。

羽ばたける结晶×2	きれいな羽根＋千切られたページ
生い茂る结晶×2	无名の实＋千切られたページ
形无き结晶×2	レアメタル＋危ない液体
固结する结晶×2	デンジャラス液体＋粘土
造られし结晶×2	レアメタル＋齿车
润いし结晶×2	コモンメタル＋免罪の水

其中的多数材料都可在以往的发现物上采取，レアメタル在雪に闭ざされた遗迹里，发现物朽ちた机械の墓场上采取，コモンメタル在フェンデル政府塔的发现物宝の山上采取，粘土在异世界66号地区发现物叶わぬ愿い上采取，千切られたページ在セイブル？イゾレ的发现物お硬い本上采取，免罪の水在バロニア圣堂采取。危ない液体由不定形敌人掉落，齿车由机械类敌人掉落，デンジャラス液体则由妖魔类敌人掉落。拿到所需的所有素材后回到コーネル研究施设触发剧情。帕斯卡尔获得称号“マッドアンマルチア”。



水着の盗难

飞空艇入手后，调查スパリゾート（座标X：−367、座标Y：−159），之后与受付对话，剧情后谢丽雅获得称号“セクシーヒロイン（第三秘奥义）”，离开时触发剧情，接下去可以分别在以下6个位置找到水着装。



オル・レイユ	调查道具屋右边的坛子取得阿斯贝尔的称号“ベストカーバニスト”。
砂に埋もれた遗迹	首个场景中与一个不移动的魔物交战取得帕斯卡尔的称号“水中ダイバー”。
セイブル・イゾレ	调查道具屋柜台右侧花100000块购入谢丽雅的称号“水边の天使”。
ユ・リベルテ	入口处与男子对话取得马利库的称号“ライフセイバー”。
ストラタ砂漠遗迹	与下层最左侧的敌人战斗后获得的索菲的称号“ねこ少女”。
ロックガガン体内	小屋四点钟方向与西瓜状敌人战斗后获得修拜特的称号“ダブルメガネー”。

环境大臣

ザヴェート到达后，调查ザヴェート宿屋边的垃圾箱，需要收集到15个垃圾（ゴミ），马利库获得称号“环境大臣”。

恶魔の所业

テロスアステュ和艾美洛特见面之后，就可以テロスアステュ二层和机器人对话，可以花钱买到称号“原素改造”，总计需要364万金钱，进入未来への系谱篇就不能买了。

未来への系谱篇分支任务

新しい希望

フォドラ出发前，在ラン广场前会有SKIT，之后调查自家职务室里的星星出发剧情，之后阿斯贝尔获得称号“新しい希望（第4秘奥义）”。

フェルマーの出产

フォドラ出发前，在アンマルチアの里帕斯卡尔的房间前有SKIT，之后去ザヴェート民家（地上有只猫）与躺在床上的女孩对话，再次和她的父亲对话后索菲获得称号“名付け亲（第4秘奥义）”，需要一个巧克力，在アンマルチアの里宿屋前的巧克力喷泉上可以拿到。



ヒューバートのお见合い

在前往大统领府的喷泉处会有SKIT，之后去住宅区的オズウェル邸发生事件，之后修拜特获得称号“部下は数千人（第4秘奥义）”。

シェリアの风邪

风机遗迹通过后，去グレルサイド广场有SKIT，之后去宿屋发生事件，谢丽雅获得称号“共に步みを（第4秘奥义）”。

思い出の花の名

风机遗迹通过后，在バロニア圣堂前会有SKIT，之后前往ベラニック宿屋调查星星发生剧情，随后来到ザヴェート广场调查星星发生剧情，马利库获得称号“若き日の思い出（第4秘奥义）”。

ふたりの秘密基地

フォドラ出发前在ラント会有“バロニアに忘れ物”的SKIT发生，之后前往バロニア城前调查星星发生事件，随后理查德获得称号“恶じゃない秘密结社（第4秘奥义）”。

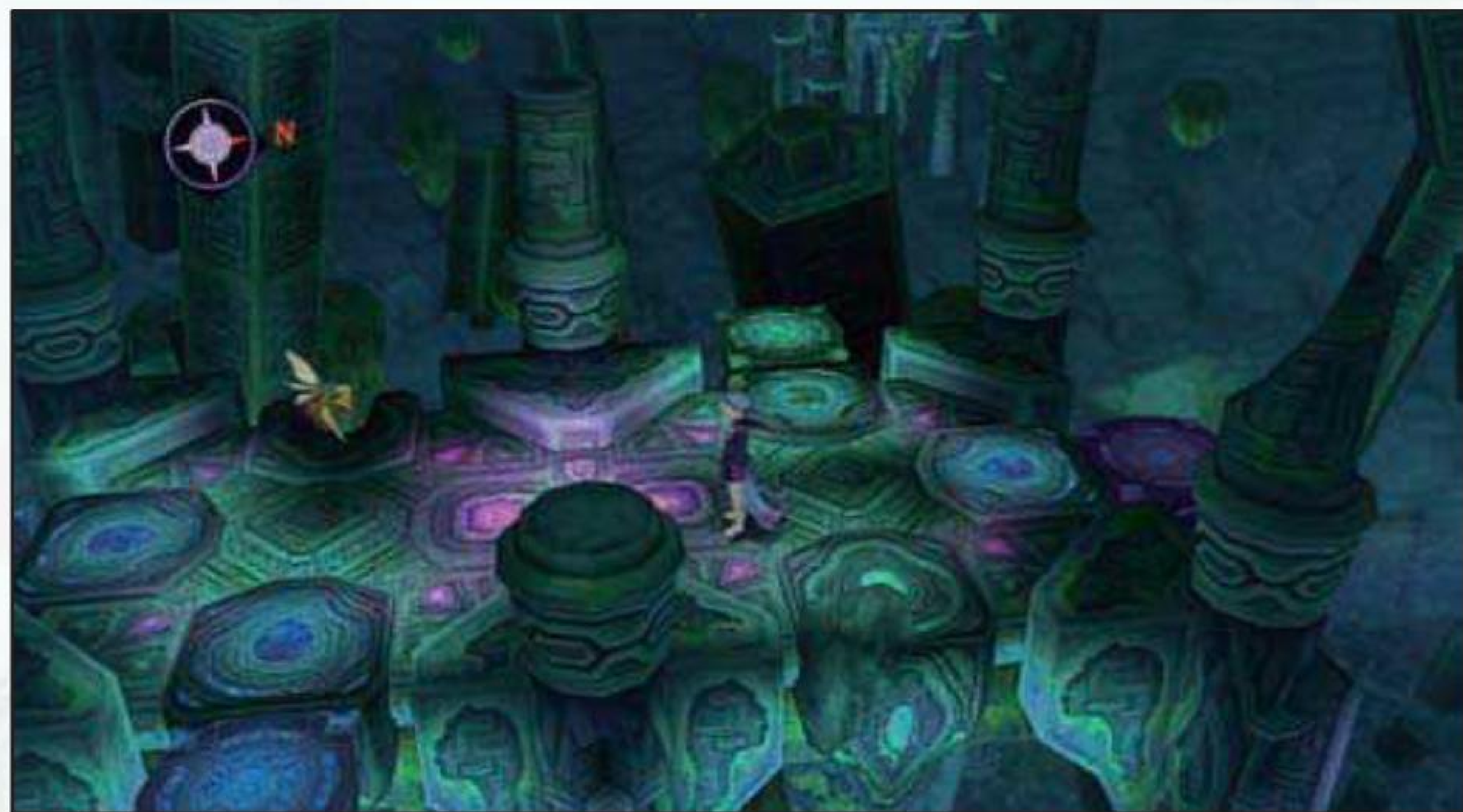
メカアスベル改

决战前夜和同伴分别对话后，在テロスアステュ的飞空艇格纳库会有SKIT，之后前往帕斯卡尔的房间调查星星发生剧情，之后帕斯卡尔获得称号“パステルパスカル（第4秘奥义）”。



なりきり称号

类似《TODR》的角色互换称号，和テロスアステュ里2层的NPC对话即可，要求的雕像都需要通过合成，理查德的雕像在最终迷宫的宝箱里可以获得1个。游戏中有7个角色，想获得其他人的换装称号就需要合成36个雕像，素材都要自己收集。



翡翠の雕像（阿斯贝尔）
秽れた刀（ラスタ・カナン上・下层的シグマ） ＋エバーライト（ルミナスコア＋ダークネス液体合成） ＋ルミナスコア（原素研究所的エウォカトゥス、アウクリシア、ホプリテス） ＋ダークネス液体（ラスタ・カナン下层的プディングローパー、パイオンスライム）
白银の雕像（索菲）
幻兽のうろこ（ラスタ・カナン上层的ハトゥイブワリ） ＋巨人の盾（フェンデル冰山遗迹的プリローダスター）
苍海の雕像（修拜特）
犀利な齿（フェンデル冰山遗迹的メイズリザード） ＋御神木（フェンデル冰山遗迹的ルーインゴブリン）
琥珀の雕像（谢丽雅）
妖艳な羽根（原素研究所的テューポースハーピー） ＋杀生针（フェンデル冰山遗迹的メーチビー）
深渊の雕像（马利库）
アルケインギア（原素研究所的アナスタシア） ＋陨石（异界の乐园的ベアモナルコス、クワクワ）
朱莲の雕像（帕斯卡尔）
春宵一刻の毛皮（ラスタ・カナン上层的ヒメラビートル） ＋极秘の实（ストラタ砂漠遗迹的グリーフアイ、ミニユイシエイド）
黄金の雕像（理查德）
すごすぎる骨（ラスタ・カナン下层的ガレーネードラゴン） ＋魔人の爪（ラスタ・カナン上层的エグレゴロイ）

隐藏要素一览

 ねこにんの村 

途中所有城镇的猫都喂一遍之后与任意地方的猫对话即可传送到ねこにんの村，但言语暂时不通。ラムダ茧攻破后搜索坐标X332.000 Y-382.000找到猫好き爷さんの家取得ねこにんのふく以及猫语翻译装置ネコーデック。之后再前往ねこにんの村就可以使用里面的设施了。稻草人旁的密码箱密码是フォスリトス，取得アワーグラス。右上方宝箱取得魔法カルタNO.40。调查广场的旋转木马取得发见物マタタビ。



 隐藏秘奥义 

马利库	マリクビーム：疾风怒涛使用次数30以上，习得称号"怒涛の夸り"，然后在Rles Rise模式里使用疾风怒涛后按住L1。
索菲	火龙炎舞：点穴缚态命中后，在有效时间内HIT数不能断，用CC1～4的A技打完一套后出现。

第五个解谜间比较复杂，电流有三种颜色，版面有7-7格之大，并且如果三种颜色重叠到一处地方时，所有箭头都强制归位。为避免误操作，强烈建议预留一条电流不动，把所有箭头调整好后再接通。(例：1-3右，1为竖排从下至上的位置，3为横排从左至右位置，右为箭头所要移动的方向)

预留红色电流：1-3右；1-4上；1-5右；1-6上；2-1右；2-2下；2-3上；2-4右；2-5下；2-6上；2-7右；3-1右；3-2左；3-3下；3-5上；3-6左；3-7右；4-1上；4-2右；4-3左；4-4下；4-5下；4-7下；5-1右；5-3上；5-4上；5-5右；5-6上；5-7右；6-1右；6-2下；6-3下；6-4下；6-5上；6-6上；6-7右；7-2上；7-3右；7-4左；7-6下。

完成以上工程后将红色电流接上即可打开大门，宝箱中取得贵重品英雄の杖。



 砂に埋もれた遗迹 

在バシス军事基地取得アンマルチアの键后，从末踏の砂漠进入。

里面的谜题构造与雪に闭ざされた遗迹相似，也是通过转动箭头装置引导电流通到门上解锁。

第二第三个解谜间要将地面上电流通过的轨道调整好，一些发黄的地面将电源接上后会出现宝箱或者强制杂兵战。

第四个解谜间电流分成了两种颜色，黄和蓝合并到一起后电流会变成紫色。当电流通过染色地面时，必须要与它的颜色对应，否则无法打开门。途中点亮左侧的镶图地面出现宝箱取得孤独の魔导书。门内找到探索点レーザー炮乙。

隐藏迷宫ゾーオンケイジ 

隐藏迷宫ゾーオンケイジ是在通关以后才能进入的，难度非常高的迷宫。当然，本迷宫的奖励也非常丰富，除了大量的经验值和SP之外，还有一定机会刷出合成各角色最强武器的素材，可以说，闯过隐藏迷宫，游戏才能真正完美。想进入迷宫的话，首先要通关游戏，然后读取通关存档，进入游戏后发现屏幕左下角出现了一条SKIT对话，触发这个对话后，自动发生剧情，剧情结束后调查兰特领主馆前的五角星再次触发剧情，之后就可以直接乘坐飞空艇来到隐藏迷宫ゾーオンケイジ了。进入迷宫要供奉相应价值的物品，第一层只需价值一元的物品，第二层需要价值800的，



然后每一层是前面一层的二倍，进入最后一层（第十层）需要价值204800的道具，如果在迷宫中被全灭不会GAME OVER，但是道具可是会被没收的，进入第十层除了供奉物品，还要完成击败三个大辉石的守护者的支线。隐藏迷宫的进行方式比较特殊，跟一般迷宫不同的是ゾーオンケイジ中存在敌人强化率，以百分比形式显示在画面右上角，敌人强化不只是数值上有变化，刚体、攻击欲望等也都强化了很多，建议在挑战每层的BOSS前将强化率降低一点，调查迷宫中的强化装置可以降低强化率25%，战胜敌人可以降低8%。

迷宫是由一个一个小房间组成的，每个小房间中随机出现四种装置：

1. 蓝色装置：随机出现宝箱，敌人或者龟人商人。

2. 黄色装置：降低强化率

3. 传送点：传送至本层迷宫深层

4.BOSS：只有在迷宫深层出现，对话后开始战斗，可重复挑战

在房间四个角中的随机一个角会出现宝箱。

推荐大家完成未来篇之后再进行挑战，因为敌人的能力相对于Wii版来说强化了不少，而且进入未来篇之后才开放的アクセルモード也能让我们如虎添翼，适当降低一些难度（注意，无论什么情况，理查德王子都不会出现在隐藏迷宫里）。

进入迷宫前的准备：

1. 人员选择：最佳配置是两个近战型角色，一个法术攻击系角色，一个回复系角色，推荐使用阿斯贝尔＋索菲＋马利库＋谢丽雅的组合。

2. 道具物品：在料理方面，准备一个能复活并回复全体HP的料理，如マーボーカレー，魔导书最好有置换の魔导书、间食の魔导书和圣水の魔导书，装备的话，选最强的就可以了。另外一定要备齐大量的回复道具以备不时之需，尤其是状态回复道具。

然后就可以进入迷宫了，迷宫具体每层的情况分析如下：

第一层：杂兵是少年版的阿斯贝尔，修拜特和理查德，HP很低但是防御力很高，会心一击率也很高，尤其是修拜特，转刀攻击很可能秒杀某些角色，一定不要被夹攻。本层BOSS是管家弗雷德里克，难度比较低，行动迟缓，攻击多数针对单人，弱点也非常多，但是秘奥义对于现阶段的我们来说是秒杀级的，好在只对单人，总之对付他不难。

第二层：杂兵造型是游戏前期出现的骑士的造型，小心弓箭骑士即可，看到弓箭手最好追着打，但是很多时候剑骑士会挡住我们的路，可以用魔王炎击波将敌人打散，专心攻击弓箭骑士。BOSS是理查德的叔叔，篡位不成的赛尔迪克，赛尔迪克是隐藏迷宫的第一道坎，攻击力比较强，火属性和雷属性的剑技会让我们陷入火伤和麻痹的状态，而且使用属性剑技之后还会在地面形成持续时间不短的判定，碰上照样受伤，打赛尔迪克要注意及时回复异常状态，阿斯贝尔的B技能打击他的弱点，多加利用。

第三层：本层的敌人擅长法术攻击，而且刚体时间很长，紫电灭天翔一类表演时间比较长的技用起来比较危险，风牙绝咬之类的一击脱离招式比较保险。本层的BOSS是来自《心灵传说》的琥珀（コハク），攻击范围非常窄，攻击距离也很短，阿斯贝尔拖住她的话她只剩下干挨打的份，相反她的秘奥义比较强力，运气不好很可能直接被全灭，最好一看见她进入暴气模式，就控制谢丽雅进入アクセルモード阻止她使用秘奥义。

第四层：本层敌人攻击力非常高，一不小心被拍上两巴掌可能就挂掉了，切记不要急，看见敌人突然出现刚体就中断攻击瞬步闪开。本层的BOSS是暗黑龟人，战斗的时候不要把自己放在龟车的正前方，被顶两三下可能就有性命之虞了，战斗后期他会耍赖，飞到半空中旋转，虽然可以打下来，但是由于该技判定非常大，最好还是不要贸然接近，等待法术系的同伴发威吧。完成本层后去龟人集落（坐标X334.633 Y180.499）可以拿到龟人笛，随时召唤龟人商人，在隐藏迷宫中这个道具非常重要。

第五层：本层的杂兵是フォドラ的人造人，攻击力非常强，两个敌人一起对你攻击的话很快就会挂掉。女性外形的杂兵远程攻击能力出色，最好先打倒为妙。本层BOSS是悲情大妈艾美罗德，攻击模式和本篇中一样，只是刚体更长，咏唱非常不容易打断，而且没有暴星弱点。

第六层：本层的杂兵中小心头戴皇冠的小鸡，这种敌人平时不攻击，一嘴要你命，最好留到最后打，一气打死不要给它机会。本层BOSS是小鸡25只，还是一部分一部分出来的，没什么威胁，各种法术、秘奥义放出来就能群秒。

第七层：本层的杂兵是猴子，本身战斗力只有5，但是会召唤，随机从各层召唤固定种类的敌人，而且没有取消召唤的可能。本层的BOSS是历代都有的绅士型敌人，不要站在他的正面，注意他HP比较低的时候会采取鸳鸯连环飞上天的攻击方式，之后栽倒在地上，这时候决不能追击，因为他还有后续攻击。其他就没什么注意的了。

第八层：本层敌人最麻烦的当属自爆气球，看见敌人放红光就要立刻退散。本层BOSS是帕斯卡尔的姐姐和宠物一只，先集中打宠物比较好。姐姐可以被石化。

第九层：本层的敌人异常状态攻击很强劲，火伤，麻痹，石化等等最棘手的异常状态攻击都会用。BOSS是《宿命传说2》的女主角莉亚拉，还是很有当年扑杀圣女的风范的，棍术杀伤力很强，但是由于不怎么咏唱法术，所谓基本没有一发全灭的危险，记得不要在她原地乱舞的时候贸然抢攻即可，也不要站在她的正面，她也能被石化，但是注意她的秘奥义范围很大。

第十层：本层的杂兵造型是是大辉石的守护者，HP没有那么高，但是攻击力依然强劲，尤其是吐息攻击，稍有不慎2HITS就能要命，还是建议不要用表演时间过长或者出收招硬直过大的招式，以一击脱离为主。本层的BOSS是大辉星龙，注意战斗到一定程度它会分身，这时候一定要以最快速度消灭分身，回复法术来不及就用道具回复，形势危机也可以果断使用时钟给自己赢得喘息机会，最后阶段的大辉星龙的攻击可以用疯狂来形容，觉得顶不住的话可以直接使用伤害减半的道具，大辉星龙后期使用的秘奥义范围非常大。

隐藏迷宫的几点提示：

1. 进入最后一层需要供奉一件价值204800的物品，基本路径是通过不断地改造高价值的武器，笔者建议修拜特的武器セブンスターズ作为改造的对象。

2. 隐藏迷宫的宝箱在每个小房间的随机一个角落里，一般都是很普通的东西，但是有很低概率能开到合成最强装备的素材，对应关系如下：

一层：テセラスフィア 谢丽雅最强装备素材

二层：トゥリアスフィア 修拜特最强装备素材

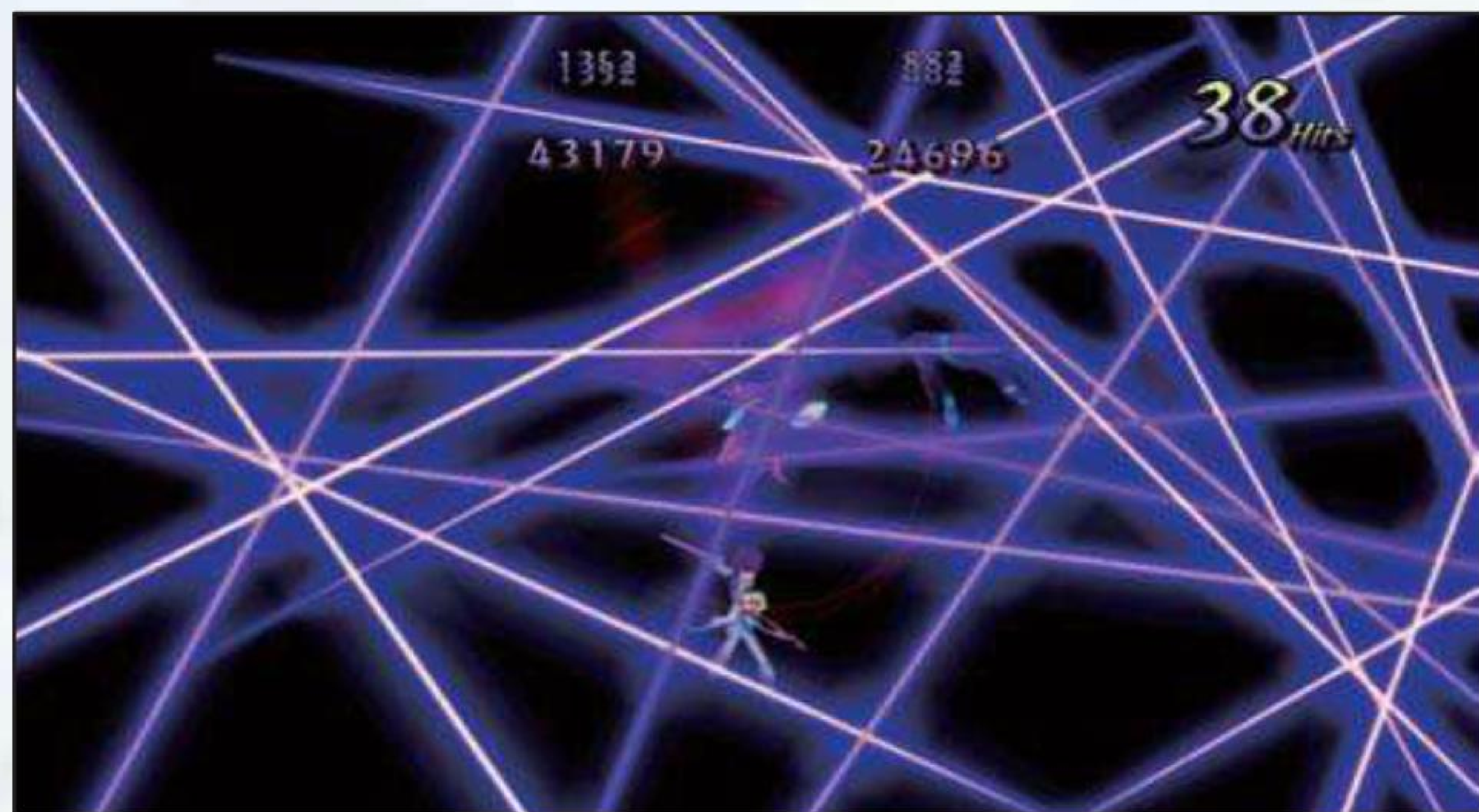
五层：エナスフィア 阿斯贝尔最强装备素材

七层：ペンデスフィア 马利库最强装备素材

八层：エクシスフィア 帕斯卡尔最强装备素材

九层：ディオスフィア 索菲最强装备素材

找到这些素材后，再买各人的初期装备就可以合成出最强装备了。



全奖杯列表及难点解说

名称	备注
グレイセスマスター	获得其他所有奖杯后开启
アスベルが称号を 20 获得!	阿斯贝尔获得 20 个称号
アスベルが称号を 50 获得!	阿斯贝尔获得 50 个称号
アスベルが称号を 100 获得!	阿斯贝尔获得 100 个称号
ソフィが称号を 20 获得!	索菲获得 20 个称号
ソフィが称号を 50 获得!	索菲获得 50 个称号
ソフィが称号を 100 获得!	索菲获得 100 个称号
ヒューバートが称号を 20 获得!	修拜特获得 20 个称号
ヒューバートが称号を 100 获得!	修拜特获得 100 个称号
シェリアが称号を 20 获得!	谢丽雅获得 20 个称号
シェリアが称号を 50 获得!	谢丽雅获得 50 个称号
シェリアが称号を 100 获得!	谢丽雅获得 100 个称号
マリクが称号を 20 获得!	马利库获得 20 个称号
マリクが称号を 50 获得!	马利库获得 50 个称号
マリクが称号を 100 获得!	马利库获得 100 个称号
パスカルが称号を 20 获得!	帕斯卡尔获得 20 个称号
パスカルが称号を 50 获得!	帕斯卡尔获得 50 个称号
パスカルが称号を 100 获得!	帕斯卡尔获得 100 个称号
リチャードが称号を 20 获得!	理查德获得 20 个称号
リチャードが称号を 50 获得!	理查德获得 50 个称号
リチャードが称号を 80 获得!	理查德获得 80 个称号
少年时代编クリア	流程中即可获得的奖杯
ラント领主编クリア	流程中即可获得的奖杯
ラント夺还编クリア	流程中即可获得的奖杯
ストラタ谋略编クリア	流程中即可获得的奖杯
フェンデル攻防编クリア	流程中即可获得的奖杯
希望の道标编クリア	流程中即可获得的奖杯
フォドラ编クリア	流程中即可获得的奖杯
最终决战编クリア	流程中即可获得的奖杯
未来への系谱编クリア	流程中即可获得的奖杯
ロックガガン击破!	击破ロックガガン
传说の 3 人击破!	斗技场击破ヴェイグ、リアラ、コハク
大　星龙击破!	击破隐藏迷宫ゾーオンケイジ里的最终 BOSS

名称	备注
ラムダ・テオス击破!	击破强化后的ラムダ
ジェントルマン击破!	击破绅士
难易度セカンドクリア!	难易度セカンド通关
难易度ハードクリア!	难易度ハード通关
难易度イヴィルクリア!	难易度イヴィル通关
难易度カオスクリア!	难易度カオス通关
ビアス 1 分击破!	参照流程中的红色注意
クイーンスライム 1 分击破!	参照流程中的红色注意
リチャード 1 分击破!	参照流程中的红色注意
ディス・パテル 1 分击破!	参照流程中的红色注意
カーツ 1 分击破!	参照流程中的红色注意
ポリュカルポス 1 分击破!	参照流程中的红色注意
ラムダ 1 分击破!	参照流程中的红色注意
ラムダ・アンゲルス 1 分击破!	参照流程中的红色注意
フォドラクイーン 1 分击破!	参照流程中的红色注意
エレスポット 9999	エレスポット升级至 9999



要点解说

称号类奖杯

总体来说不难，一般隐藏迷宫ゾーオンケイジ打到 9 层后都能拿全。

传说の 3 人击破!

首先必须在隐藏迷宫ゾーオンケイジ的 3F 和 9F 击败リアラ与コハク，随后才能去完成宿屋的依赖，之后去竞技场发生团体战，总之必须先去隐藏迷宫打过 9 层。

ロックガガン击破!

游戏中的最强敌人，最强一击有时候能打三十六万的 HP，对付它的时候最好能手动控制法术系角色远离它用法术攻击，只要不被一击全灭就有翻盘的机会，时钟该用就用。反倒是伤害减半道具可有可无，因为它秒杀你的招式太多了。具体方法可以看下面的指导。

ラムダ・テオス击破!

隐藏迷宫ゾーオンケイジ里打过大辉星龙后再去最终迷宫，那么 BOSS 就会强化成ラムダ・テオス。HARD 难度下异常变态，别提 CHAOS 难度了……BOSS 的 HP 低于一定程度后就开始耍赖，秘奥义连发以及各种攻击术，不扔伤害减半的道具几乎撑不过 2 分钟。

难易度カオスクリア!

CHAOS 难度一般推荐 90 级左右再去挑战，打过未来系谱和隐藏迷宫的话，怎么都有 90 多级了，除非你全程开 EASY……但隐藏迷宫ゾーオンケイジ千万别打过 10 层，不然 BOSS 就会强化。战斗中注意扔伤害减半的道具，剩下的就是消耗战了。

ジェントルマン击破!

这个 BOSS 比较麻烦，麻烦的不是 BOSS 本身，而是触发条件，必须完成其他的全部宿屋依赖。如果有材料不够或者合成比较复杂的，可以直接去隐藏迷宫ゾーオンケイジ里打，怪物图鉴里会显示掉落道具。



エレスポット 9999

最麻烦的奖杯，战斗中使用料理等后才会促进エレスポット增长。推荐装上膨胀魔导书、成长魔导书、大器魔导书和满腹魔导书，当然格子得够。料理方面推荐カニチャーハン（开战 10 秒后自动发动）和みそおでん（エレスポット 50% 以上发动），然后去初期的悬崖下面，敌人多，还可以配合邪气瓶。但最好已经获得了龟人笛，这样召唤商人方便补给。当エレスポット到达 9500 以上后，选择重新游戏，继承エレスポット再选择エレスポット的上限 +500，之后即可快速解除奖杯。

各 BOSS 的 1 分钟击破

ビアス:上去一通猛揍即可。
クイ・ンスライム:对症下药,阿斯贝尔使用潜身脚＋旋狼牙猛攻即可。
リチャ・ド:推荐适当练级,全力攻击即可。
ディス · パテル:BOSS 有刚体,而且有 2 只,要注重练级与装备,尽量强化到最好。推荐阿斯贝尔＋马利库＋谢丽雅＋索菲的组合,把教官的作战改成全力攻击＋只用 B 技,其他人全 A 技,自己控制阿斯贝尔多用葬刃。
カ・ツ:教官的老相好在 EASY 难度下还是比较简单的,猛揍即可。
ポリュカルポス:同样比较简单,BOSS 移动缓慢,用 A 技很快就能解决。
ラムダ:更没有难度,阿斯贝尔一直用邪灵一闪。
ラムダ · アンゲルス:等打完隐藏迷宫ゾ－オンケイジ的 9 层、未来篇和斗技场后,等级怎么说都有 100 级左右了,当然隐藏迷宫不能打完,不然 BOSS 就强化了,之后开 EASY 难度可以说完全无压力。
フォドラクイ・ン:惟一要注意一点,BOSS 切换形态后会放秘奥义,此时仍时间停止的道具,之后就能轻松解决,最终迷宫的宝箱里有 5 个,记得回收。另外 BOSS 的攻击会附加异常状态,可以多带些首饰,阿斯贝尔推荐魔王炎击波＋裂空刃,同样别忘记放掉 4 级秘奥义。

最后友情提示无耻战法:当エレスポット达到 9999 的时候,在エレスポット中放入荣光の魔导书,55 秒无敌足以秒杀她了。



游戏技巧综合

挑战醒目:击倒巨大怪ロックガガン

ロックガガン

HP:400000
等级:160

攻击模式

HP100% ～ 75%:左腕挠、右腕拍击、龙卷风攻击、威吓
HP75% ～ 25%:捕食、吐息
HP25% 以下:咆哮、捕食和吐息的频率上升

战前准备:等级至少不能低于它,其他准备与攻克隐藏迷宫类似。如果对技术没有自信的话可以二周目解除物品携带上限在来挑战。回复道具多多益善。装备方面加强攻击力优先,在很多时候,防御力什么的都是浮云。

第一阶段:100%–75%

这段的战斗还算简单(针对后面的战斗而言),ロックガガン的攻击力虽高,但是行动异常缓慢,攻击频率低下,看见动作马上瞬步移开,被摸到就是即死,主攻角色战死后一定要及时复活,不能让它到后面去攻击法术系角色,ロックガガン的攻击不能防御,及时瞬步才能保命。威吓这一招式仅仅是吓唬你而已,一见它双脚上抬就可以贴近猛攻。



第二阶段:75%–25%

一旦 HP 下降到 75%,ロックガガン最恐怖的一招就出现了:捕食,被这招击中后即死且不能复活!吐息攻击也有大范围秒杀的可能,但是吐息攻击只针对正面,打的时候不要站在正面不动即可。捕食的时候有蓄力动作,看见了就要立刻躲开。在这个阶段,ロックガガン有两次摔倒的机会:HP50% 的时候倒一次,25% 的时候倒一次。倒下的时间很长,抓紧时间攻击。

第三阶段:25% 以下

这段就非常难打了,吐息和捕食的频率都会上升,很可能没机会攻击,这里要抓紧一切机会进攻,但是切记不能贪刀,也不要用硬直过长的招式,一旦被捕食,前面三十多万的血可能就白打了。时钟等等不要吝惜。

最后提醒大家一句,无论怎么打,这场战斗都是一场持久战,需要足够的耐心,切记不要贪功冒进,哪怕把它打成只有 1 的 HP,一道吐息下来也可能将我们全灭,慢慢磨,砍两刀就闪开重新组织进攻,这样才能增加一些成功的概率。

 挑战战斗全分析 

在主选单的第三项チャレンジバトル(挑战战斗)是原来 Wii 版的下载内容,这次 PS3 版直接收录在了游戏中,这个模式的进行方式是读取某个存档,利用这个存档时候的能力以及装备来挑战一些固定战斗,这些战斗中敌人的种类、等级和能力是固定的。战斗胜利后不会获得经验值以及 SP,但是可以获得一些稀有的道具装备。后面几个挑战战斗非常困难,建议大家做好充足准备。战斗中可以使用道具,不过种类和数量都是固定的。

读取存档到开战之前会有一次进入状态菜单的机会,可以根据敌人的种类或者攻击方式来调整装备,特别需要注意的部分会在下面标明。

本分析的存在目的是帮助大家在挑战出现的第一时间通过这些挑战,如果大家后期完成隐藏迷宫后带着非常高的等级来挑战前面的任务,那自然是没有什么注意事项了。

神技推荐:阿斯贝尔的“极光莲华”,此技分两个阶段,第一个阶段是起手式,原地的升龙光柱有攻击判定。第二个阶段是全屏追踪的斩击,4 个幻影呈四角包围的态势从目标敌人上空落下发动斩击,幻影斩击的范围非常大,连幻影的身后都有攻击判定,此技可以用于被包围时候脱身以及群体牵制之用。

拉怪常识:挑战战斗中有很多场战斗是杂兵 +BOSS 的组合,如果想安心消灭杂兵的话需要把 BOSS 的火力吸引到玩家控制的角色身上,常规拉怪方式是砍怪物一刀之后跑(当然大多数时候不止一刀),跟怪物保持一定距离吸引他过来,问题在于引怪的时候怪物很可能会被队友拉走,队友可没我们这么好的闪转腾挪技术,这时候就需要我们上前补刀把敌人再拉回来,神技极光莲华可以快捷安全地做到这一点。

1. 愈される木刀の谜

报酬:レフティ＆ライティ　**出现时机**:最初

非常简单的战斗,只要先解决面前的大树状敌人就好。

2. 蜂の巣つつくべからず

报酬:グレープグミ　**出现时机**:最初

12 只初期遇到的蜜蜂,其中紫色的为女王蜂,对付起来没有难度,女王蜂的能力没有明显强化,可以先干掉其他蜜蜂再围攻女王蜂。

3. 十人组み手

报酬: ロングソード（古风、リフィード【1】）
出现时机: 进入青年期

敌方10人包围了我方队伍，注意不要让背后的敌人偷袭得手，穿着醒目的红衣服的骑士远程攻击力非常强，最好上来就直奔他而去，不要给他射箭的机会。

4. りんご狩りにようこそ

报酬: りんごのコンポート　**出现时机:** 进入青年期

我方队伍后面隐藏着一名盗贼，除此之外正面一堆苹果怪中间还有一名弓箭手，先解决掉弓箭手，注意不要一头扎在那堆苹果怪中间即可。

5. 四神降临ザックバラン

报酬: カクテルドレス（神秘的、ディスピリト【3】）
出现时机: ラント与理查德交战之后

名字很唬人，但是敌人实力一般，注意先解决掉攻击欲望比较强的鸟型敌人（朱雀），剩下的敌人就比较好对付了，注意不要被围攻即可。

6. 雪が降ったら雪合战

报酬: バトルウェア（寒々しい、ディスリーズ【3】）
出现时机: 修拜特正式加入后

背后有一只巨大的鸡，以我们目前的实力来说被啄一口还是很疼的，本战很多敌人都会冻结属性的攻击，可以在装备上做一点准备。

7. クリスマスは终了しました

报酬: 血啜る结晶
出现时机: 世界中心の孤岛与理查德交战后



敌人的后方有四个机械属性的怪物，远程攻击力很强，开战之后就往前冲逼近这四个敌人，这样他们就会集中射击你，不会去骚扰队友，等队友的法术出来，战斗形式就会得到逆转。

8. ちいさなつてしもうた

报酬: 果物ナイフ（ふつう、キラー【3】）
出现时机: 到达异世界后

敌人体型变大了，攻击范围也就相应变大，好在他们很少使用范围攻击招式，另一个特点就是对方的刚体变长了，注意回避。

9. スター梦の竞演

报酬: レアクローク（ワンダフル、ディスカオス【3】）
出现时机: 最终迷宫进入后

海星会使用法术，看见有海星在咏唱时最好过去打断，敌方的法术有一个很简单的判断方法，如果发现法术是红色的雷电，那么就是敌方施放的，赶紧瞬步躲开。

10. ソラヌスは四体いた!!

报酬: ナイツアーマー（上品、ディスマン【2】）
出现时机: 进入青年期后

ソラヌス就是阿斯贝尔青年期遇到的第一个BOSS级怪物，本战中这种怪物一共有四只，实力不算强，用暴星效果的招式不久就能解决。

11. ウィンドル三铳士

报酬: アンスティブル（刺激的、パラディン【2】）
出现时机: 青年期，王宫地下理查德加入之后

本战比较困难，不想打得太累的玩家可以凑齐4人队伍之后再打，敌人是王子的剑术教师兼刺客皮亚斯，女教官维克多莉亚和伪王塞尔迪克，开战后三个人会聚在一起。建议先干掉皮亚斯和维克多莉亚，因为塞尔迪克的HP降低到一定程度以下后会使用属性剑技，属性剑技会在场上留下持续时间很长的判定块。如果这时候三个人还都在的话场面会比较混乱。



12. 俺んちから出て行け

报酬: ミスリルウェア（ルークさ、エクシード【4】）
出现时机: 世界中心の孤岛与理查德交战后

敌人体型小到看不见，体形小虽然没有刚体，但是也有麻烦的地方：很多招式都打不到它们，而且由于体型过小，很可能他们冲到你的鼻子底下都看不见。



13. 王子心の葛藤

报酬: フリーズピース
出现时机: 最终迷宫看完拉姆达全部的回忆之后

本战的两个敌人是理查德的人形态和拉姆达形态，都会暴星，做好准备，建议玩家手动控制阿斯贝尔拖住人形的理查德，不要让他过去和自己的拉姆达形态配合起来，同伴们会很快解决拉姆达形态过来帮你的。

14. 自分探しの旅

报酬: デュランダル（ごつい、ディスノウン【4】）
出现时机: 同上

先打后面的敌人，正面的无头骑士虽然会暴星，但是攻击威胁比较小，背后的曼陀罗型敌人会用回复魔法，独眼怪敌人会瞬移，也会使用一些攻击性法术，这两个最好先集中歼灭。

15. たくさんの宝箱に囲まれる

报酬: 奇妙な块　**出现时机:** 同上

本战说简单也简单，说难也难，一切看开局，12个宝箱怪包围了我们，但是上来之后不会主动攻击，一定要散开，否则这些宝箱集体碾压过来的话基本上就没有活路了，只要前面半分钟坚持住，后面的战斗就会相对简单一些，本战要利用好各种突进效果的技，神技极光莲华有连打带跑的效果，能有效牵制敌人，等我方的法术系同伴咏唱出法术之后战斗就会越来越有利。不放心的玩家可以上来之后手动操作谢丽雅，瞬步冲出包围之后咏唱回复法术"ナース"。这样前期可以保证生存率。还不放心的话，开战之前蓄积足够的アクセル槽，开战就爆气会简单一些。

16. 悪い梦なら覚めてくれ

报酬: 暗这い寄る结晶　**出现时机:** 同上

本战的所有敌人都会暴星，建议全员装备在剧情中获得的破暴星称号(比如阿斯贝尔的光の拔刀剑士)，本战仍要利用好极光莲华的牵制力。

17. 普通の弟がグレイセス参战!

报酬: 真っ黒なツナギ（ジーニアスさ、ディスシック【4】）
出现时机: 同上

史莱姆的吐酸液攻击都是带毒的，可以在装备上做出一些调整，小型的史莱姆对A技弱，可以先集中歼灭，史莱姆王HP虽然有20万之多，但是防御力非常低下，弱B技。

18. 俺达洗濯物乾かし队

报酬: レスキューピース　**出现时机:** 同上

所有敌人都弱水属性，可以对症下药。

19. メガトンパンチャーズ

报酬: ネコレット（コングマンさ、アタック【6】）　**出现时机:** 同上

四个敌人分四种体型，威胁也随着体型的增大而不断增大，先干掉体型最小的，然后把敌人吸引到一起，体型最大的敌人有秒杀能力，要及时闪避它的攻击，神技极光莲华也要用好。

20. トリニティフライヤーズ

报酬: ○□○□－（ナタリアさ、アブソーブ【6】），武器，虽然名字很像乱码但是确实就叫这个
出现时机: 同上

飞行的敌人为主，这些敌人在流程里都是小意思，但是凑到一起就是大麻烦，这场战斗没有什么技巧可言，基本思路是尽量把敌人分开，给后面的法术系同伴留出咏唱时间。

21. ジェネラリスト

报酬: 秋ブレード鱼（ユージーンさ、ブレイバー【6】）
出现时机: 同上

敌人中有一个卡茨，本身就已经够难对付的了，剩下三个帮手也是皮糙肉厚，很难在卡茨的干扰下干掉他们，何况还是三个有秒杀能力的帮手，建议进入战斗前蓄好アクセル槽和エレス槽，开战后秘奥义连发解决。

22. 绅士协定

报酬: ピヨピヨメラン（绅士的、レスキュー【6】）　**出现时机:** 同上

四个绅士，其中包括隐藏迷宫第七层的鳗鱼和管家弗雷德里克。绅士型敌人的特性大家都知道，刚体长，难浮空，攻击距离长，四个绅士凑到一起有可能让玩家都没有咏唱法术的机会。建议先干掉碍事的弗雷德里克，然后一个一个歼灭另外三人，不要一下子把三个人都打成重伤，三个绅士疯狂的攻击足以在瞬间要了我们的命。

23. 卒业式の季节

报酬: バルキリン（ウッドロウさ、スピード【6】）　**出现时机:** 同上

前排的几个法师的法术杀伤力非常强，等级不足很容易被秒杀，好在他们基本上只咏唱单体攻击法术。大树的物理攻击力非常恐怖，一定不能让它摸到谢丽雅或者帕斯卡尔这种皮薄的角色。本战建议利用A技配合瞬步先解决法师。

注: 以下四个挑战建议升到200级左右再去挑战

24. もろきゅう食べたい

报酬: みそおでん（料理）　**出现时机:** 通过隐藏迷宫

战斗中最麻烦的敌人是琥珀，由于她的移动速度快，经常能打乱我们的部署，这里需要一个人专门引她。清理掉杂兵之后就能按部就班地消灭她了。

25. 北のほう三姊妹

报酬: ルーパーウーパー　**出现时机:** 同上

敌人是帕斯卡尔的姐姐芙莉耶，艾美洛特以及莉亚拉，姐姐和艾美洛特的攻击距离和攻击范围都很可观，但是攻击力相对来说不算很高，至少不是秒杀级的，这里建议先缠住莉亚拉，她的法术有一击必杀的攻击力，剩下的两个人里芙莉耶的HP相对较少，集中干掉她之后再和艾美洛特缠斗。

26. シャンバルーン

报酬：ライズピース（ガイさ【7】）

出现时机：同上

敌人只是气球而已，小气球 HP 为 1，大气球 HP 为 30，看似脆弱的气球却有着ロックガガン般恐怖的杀伤力，这里一定要谨慎，不要贪功，消灭一个气球后一定要及时撤到安全的地方。由于气球飘在天上，A 技很难打到，建议先使用 B 技清理小气球，然后吸引大气球的注意力，为同伴咏唱法术赢得时间。

27. 最终决战！四龙集结！

报酬：リフォースピース（ソウルフル【9】）　**出现时机：**同上

非常非常难，非常非常耗时间的一场战斗敌人是三个大辉石的守护者＋大辉星龙，即使能力全满也有可能被秒杀，这里强烈建议大家千万不要贸然进攻，也不要使用硬直过长的招式，砍两刀就跑，来不及就直接瞬步，如果在没有防备的情况下中了吐息那就离死不远了。大辉星龙的速度非常快，由于敌人比较多，又难以有效拉住他，这里需要一点运气，如果他头也不回直奔法术系队员而去，那么就基本上可以重来了。本战可能需要重复挑战很多次。



术技变化一览

注：习得相应技能后使用术技时长按 × 键，可直接取消出变化术技

阿斯贝尔

若由 B 技变化为 A 技，则结束后变为收刀状态。

雷斩冲（雷斩の弯り 5 级）→胧月夜
冲皇震（冲皇の弯り 5 级）→邪灵一闪
碎冰刃（冰刃の弯り 5 级）→胧月夜
胧月夜（月夜の弯り 5 级）→魔王炎击波
裂坏樱（裂坏の弯り 5 级）→风牙绝咬
邪灵一闪（一闪の弯り 5 级）→冥斩封
崩雷杀（崩雷の弯り 5 级）→葬刃
风牙绝咬（风牙の弯り 5 级）→拔碎龙斩
魔王炎击波（魔王の弯り 5 级）→裂空刃
紫电灭天翔（紫电の弯り 5 级）→封神雀华
封神雀华（封神の弯り 5 级）→裂震虎炮

修拜特

フレアショット（炎弾の弯り 5 级）→アクアバレット
アクアバレット（苍弾の弯り 5 级）→スカーレット
スカーレット（真红の弯り 5 级）→フレアショット
ミスティアーク（神弧の弯り 5 级）→ティルトビート
ティルトビート（升爪の弯り 5 级）→レールアロール
レールアロール（螺旋の弯り 5 级）→ミスティアーク

品质合成列表

普通品质	
品质名	合成法
豪快	ごつい＋つるつる
优雅	さわやか＋さわやか或うつくしい＋するどい
上品	つるつる＋つるつる
古风	うつくしい＋ごつい
温厚	かっこいい＋ざらざら或ごつい＋かっこいい
顽固	ごつい＋かたい或ごつい＋ざらざら

禍々しい	温厚＋上品或古风＋顽固
刺々しい	优雅＋上品或豪快＋上品
寒々しい	上品＋上品
暑苦しい	温厚＋优雅或豪快＋豪快
坚苦しい	豪快＋古风
重々しい	豪快＋顽固或顽固＋顽固

野性的	暑苦しい＋暑苦しい或刺々しい＋暑苦しい或重々しい＋坚苦しい
绅士的	暑苦しい＋坚苦しい或禍々しい＋坚苦しい
威压的	刺々しい＋重々しい或暑苦しい＋重々しい或寒々しい＋禍々しい
刺激的	刺々しい＋寒々しい或寒々しい＋寒々しい或坚苦しい＋寒々しい
神秘的	寒々しい＋重々しい或禍々しい＋重々しい或禍々しい＋暑苦しい
画期的	刺々しい＋禍々しい

ワンダフル	刺激的＋神秘的或神秘的＋画期的或画期的＋画期的
ゴージャス	野性的＋绅士的或绅士的＋刺激的或刺激的＋刺激的或刺激的＋画期的
デンジャラス	野性的＋野性的或威压的＋野性的或威压的＋刺激的或威压的＋画期的
ソウルフル	绅士的＋神秘的或威压的＋威压的
ダンディ	野性的＋刺激的或绅士的＋画期的
ハートフル	神秘的＋威压的或神秘的＋野性的或神秘的＋神秘的

部分特殊品质		
品质名	合成法	特殊效果
ウッドロウさ	温厚＋存在が空气	10% 概率回避物理攻击
バルバトスさ	デンジャラス＋绅士的	无法使用道具
ルークさ	刺々しい＋威压的	对人类型敌人造成的伤害仅为正常的 50%
コングマンさ	つるつる＋豪快	附加一次刚体
ロニさ	暑苦しい＋ソウルフル	受到女性敌人的攻击时回复所受伤害的 10%
ナタリアさ	上品＋ゴージャス	获得金钱增加 20%
ナナリーさ	野性的＋古风	命中率两倍
ガイさ	かっこいい＋优雅	受到女性敌人敌人的攻击时立即被石化
ジーニアスさ	するどい ＋ 神秘的	修拜特的 B 技フレアショット伤害力加倍
カイルさ	顽固＋ 刺々しい	对莉亚拉（隐藏迷宫、斗技场）的伤害固定为 1
ユージーンさ	重々しい＋ダンディ	10% 概率回避术攻击
カイウスさ	ふつう＋野性的	对熊形态的敌人伤害力上升 10%

注：不得不说这些合成法还是挺贴切的。



龙士传说 三位一体 零	Koei Tecmo	动作
トリニティ ジルオール ゼロ		日版
2010年11月25日	1人	7800日元
无对应周边		

比我容易白的没我好玩 比我好玩的没我容易白！

上面这句口号算是本人玩过本作后的最大感受。总的来说，本作白金难度不高，不过相对需要一定时间。游戏素质嘛，其实还算不错，不过就是内容少了点儿，打起来略显单调。从头到尾只能用三个人比较令人不爽，如果能用 30 个人，想必本作的评价会高不少。（笑）本作和系列之前的作品有很多关联之处，不少熟悉的角色都会登场，看起来挺让人怀念。如果各位想找一款素质不错的奖杯神作来挑战一下，本作是值得推荐的。

获得白金奖杯所需时间：约 55 小时。

文 纱迦 美编 anubis

动作解说 TRINITY

基本操作（以下为战斗画面时的操作）	
左摇杆	移动
右摇杆	转视角
R3	开启锁定
SELECT	表示地图
START	开启菜单
□	技能键
△	技能键
○	技能键
×	跳跃
L1	防御
L2	换人
R1	回避
R2	切换技能栏

合体攻击

魂之爆发（ソウルバースト）俗称合体攻击，发动方法是 L1+R1 同时按，发动要求蓄满爆发槽，也就是人物头像旁边那条细长线。合体攻击的作用非常大，除了范围极广、威力不俗外，还可以打出回复体力的玉，杀死敌人后获得的 SP 点数变多。而最最有用的一点，莫过于能强制将敌人打成硬直状态（对没有硬直状态的敌人只有伤害效果）。增加爆发槽的方法就是攻击，非常简单，同时攻击多个敌人时增加得更快。随着剧情的推进，合体攻击还有强化的机会。



P.S. 其实合体攻击在一人时也能发动。

终结技

三位一体攻击（トリニティアタック）俗称终结技，发动方法也是 L1+R1 同时按，不过只有在敌人身上出现彩色三角形标志后才能使用，只要出现这个标志，无论玩家控制的角色身在空中还是地上，按下即可发动。不过，只有会进入硬直状态的敌人才会能用终结技打死。另外也有部分敌人必须用终结技才能打死。



换位攻击

换位攻击（スイッチコンボ）是游戏后期才能学会的技巧。简单地说，就是当玩家按□、△、○中的任意一个发动技能后，立刻按 L2 键换人，这样换上来的角色就会自动追加一击。换位攻击的威力不大，但作用不少。首先，换位攻击可以实现三角色同时攻击一个目标的效果，因此当有队员离目标很远时，用这一招可以瞬间将队员切换到目标身边。其次，换位攻击命中敌人后，敌人的硬直状态会略微延长，因此不停使用换位攻击的话，攻击的时间远比手控单一角色攻击要长得多。

使用换位攻击时也要注意，如果身边有很多敌人时，换位攻击会造成三位角色都受到攻击。而本作有个特点就是非玩家手控的角色防御力巨高，因此换人越频繁，在乱战中损失也就越大。此外三名角色的攻击力差得比较远，频繁换人的话肯定不如手控攻击力最高的角色砍到底的伤害大。不过，由于换位攻击会延长敌人的硬直状态，因此换位攻击积攒爆发槽的效率是最高的，这就要看玩家怎么取舍了。



技能

TRINITY

□、△、○三个键都是技能键，按下即可使出对应的技能。游戏中将普通攻击也算成一个技能键，位置可以自由调整，方法是在菜单里的スキル这一项里选择变更。技能是依附于魂（ソウル）之上的，每个魂都有若干个技能，除了本来就附有的技能之外，其他的技能都是在商店里购买对应的技能书而获得的。每个技能又有 3 个级别，花 SP 点数可以进行强化。技能分为主动技能和被动技能两种，被动技能拥有之后会自动发挥效果。下面就分别进行一下简单的介绍。



阿琉斯アレウス

ル-ンファイタ-

这是阿琉斯最初即拥有的魂。

基本攻击：连续的物理攻击，升级后威力强化，连击数变高。

マジックアロ-：向前方发跟踪魔法弹，无属性。最初 3 发，升级后变成 5 发和 7 发。

ファイアボ-ル：向前方放火球，可以令物体燃烧，火属性。这是游戏中最实用的技能之一，出招快，范围大，还具备浮空效果，反复使用即能屈死不少敌人。升级后威力和范围进一步加强。

アイスミスト：向前方放出冰雾，可以令水面冻结，冰属性。冰雾冻住水面时连敌人也可以一并冻住，被冻住之后的敌人非常脆，此外有时也用冰雾来制造冰台阶，但弱点是出招慢。升级后可增加冰雾的范围。

集中术：被动技能，令物理以外的属性攻击威力上升，三个级别的加成分别为 5%、10%、15%。

オ-ラエンハンス：被动技能，武器附加物理以外的属性时，属性效果增加，三个级别的倍率分别为 1.5 倍、1.7 倍、2 倍。

ロングエッジ：被动技能，基本攻击的攻击范围变广。

ア-クソ-ド

完成支线任务“斗技场 · 特别试合”后学会

フレイムウェポン：对正前方的斩击，可以令物体燃烧，附加吹飞效果，火属性。在空中使用的感觉很帅。升级后增加范围。

ブレイクスラスト：向正前方的突刺，可以令物体燃烧，火属性。升级后增加威力。

ライジングスラッシュ：挑空技，之后阿琉斯也会趁势飞到空中，冰属性。此技胜在出招快，学会之后，可以取代冰雾来攻击弱冰的敌人，但此技不具备冰雾的冻结水面效果。升级后威力上升。

ラウンドスラッシュ：物理属性的大范围横斩，具备吹飞效果。升级后增加范围。

防御术：被动技能，减少敌物理攻击造成伤害，1 级减少 10%，2 级 15%，3 级 20%。

剑术：被动技能，增加技能连击的次数，同时技能威力上升。1 级增加 5%，2 级 10%，3 级 15%。

习熟：被动技能，增加获得的 SP 点数，1 级增加 10%，2 级 15%，3 级 20%。不用说，绝对是优先推荐点满的。

ネガヴァニティア

完成主线任务“已の影と向き合うために”后学会

ダ-クメテオ：非常少见的暗属性攻击，召唤流星雨攻击敌人，升级后流星雨的持续时间增加。尽管很宝贵，但召唤的时间实在太长了，不实用。

スロウ：令对手的行动变慢，升级后增加范围和有效时间。算是比较另类的技巧，成功之后非常有效。

リベルストライク：制造一个防护罩，反弹对手的魔法弹，升级后增加持续时间。可能是由于游戏难度不大，本人通关时都没找到这招应该在哪里使用……

レクイエムエッジ：暗属性攻击，被这一剑砍死的敌人会爆炸，升级后增加攻击范围和爆炸范围。比起那个出招超慢的流星雨来，这一招才是真正的主力暗属性技。

アブゾ-ブ：被动技能，减少物理攻击以外的属性攻击所造成的伤害。1 级减少 5%，2 级 10%，3 级 15%。

奋起：被动技能，阿琉斯濒死时全属性攻击力增加，1 级增加 20%，2 级 35%，3 级 50%。由于本作有着与众不同的设定，这个技能也变得相当实用，当阿琉斯濒死时就不用控制他，而当 BOSS 出现硬直后再换上来狂砍，威力相当可观。





达古扎ダグザ

マイティブロウ

这是达古扎最初即拥有的魂。

基本攻击：连续的物理攻击，升级后威力强化，连击数变高。

ショルダ-タックル：雷属性的撞击，可按住键不放进行蓄力。升级后威力和范围加强。

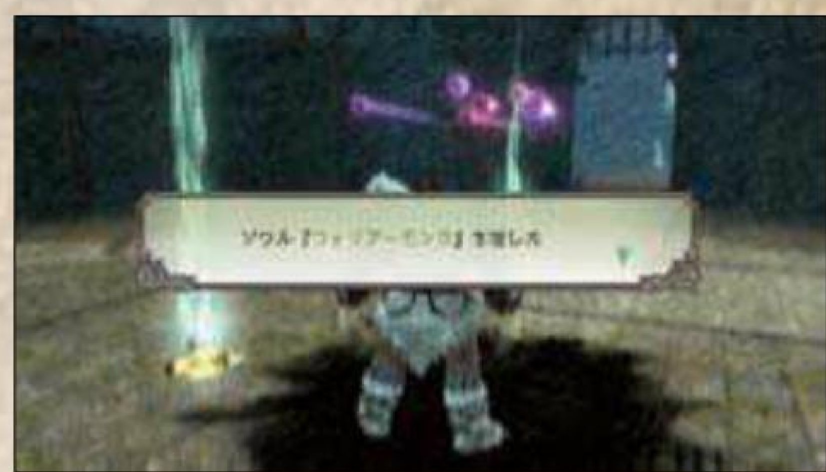
ヘビ-ナックル：蓄力型的物理攻击，升级后威力和效果加强。

ア-スシェイカ-：连续用手捶击地面，雷属性，升级后连击数变多。这一招是游戏中的主力雷属性招式，另外招式附带的浮空效果也非常安全。

豪运：被动技能，增加打倒敌人时出现高级装备的几率，升级后几率变高。

顽强：被动技能，增加最大 HP，1 级增加 5%，2 级 10%，3 级 20%。

拳斗术：被动技能，增加技能连击的次数，同时技能威力上升。1 级增加 10%，2 级 20%，3 级 30%。



ウォリア-モンク

完成支线任务“敗れたボルダンからの依赖”后学会

挑发：吸引敌人的注意力，俗称拉怪。升级后增加范围和持续时间。

圣光双掌：向前方发出圣属性的光球，可以按键蓄力，升级后蓄力效果提升。这是游戏中最常用的圣属性招式，可惜习得的时间比较晚。

フィストウォ-ル：连续的击拳，火属性，可以令物体燃烧，连续按键可以增加出拳数。升级后连续按键的效果加强。

アブゾ-ブカウンタ-：蓄力后的范围攻击，无属性。此技的特色在于蓄力过程中受到一定程度的伤害后，会增加攻击的威力，升级后所需的伤害程度下降。

ロングショット：被动技能，增加基本攻击的攻击范围，升级后范围变大。

人德：被动技能，购物时打折，1 级便宜 10%，2 级 15%，3 级 20%。这个技能的实用性无庸置疑，可惜入手时间太晚。

クロムハ-ト

完成主线任务“行方不明のダルキナ”

グラプルチャ-ジ：投技。初级仅对小型敌人有效，2 级对处于崩坏状态的大型敌人也有效，3 级对除特殊 BOSS 以外的所有敌人有效。这招非常华丽，但用在连续技中会造成不容易追击的情况，算是有利有弊。

トルネ-ド：发生火属性的龙卷风，可以令物体燃烧，升级后提高持续时间。

ギガンティックオ-ラ：召唤巨大分身，之后基本攻击附加圣属性，升级后提高分身状态的持续时间。在圣光双掌出现前，这是惟一的圣属性技巧，因为发动慢，需要对敌人的动作有充分预判。

クロムボディ：以牺牲移动速度为代价，提升防御力。升级后移动速度下降的幅度减少，防御力加得更多。因为用这招肯定是在战斗中，而战斗中基本上不怎么移动，所以此技的实用性不低。

不屈：被动技能，达古扎濒死时受到的伤害减少，1 级减少 20%，2 级 30%，3 级 40%。

耐性：被动技能，感染异常状态的几率减少，1 级减少 20%，2 级 35%，3 级 50%。

刚身术：被动技能，敌物理攻击造成的伤害减少，1 级减少 5%，2 级 10%，3 级 15%。





塞莉涅セレ-ネ

トリックスタ-

这是塞莉涅最初即拥有的魂。

基本攻击：连续的物理攻击，升级后威力强化，连击数变高。
影縫い：从地面上冒出大量月属性尖刺攻击敌人，附加麻痹效果。升级后提升范围。这是月属性的主力技，而且麻痹几率不低。
サマ-ソルトキック：和阿琉斯的ライジングスラッシュ类似的冰属性挑空技，升级后增加范围。不过此技的最大用处是用来高跳，之后再接冲刺，可以来到很高的地方。
ア-スロア：在不同地形使用会出现各种效果，例如结空、落石等等，升级后提高范围。
避矢：被动技能，弓箭等飞行道具有一定几率对塞莉涅完全无效，升级后提高几率。1级为50%几率无效，2级为70%，3级为90%。
采金术：被动技能，打倒敌人时获得的金钱增加，升级后提高增加的金钱数量。非常有用。
短剑术：被动技能，被动技能，增加技能连击的次数，同时技能威力上升。1级增加5%，2级10%，3级15%。

ルナシャドウ

完成支线任务“武器商人の仕事场”后学会

落雷の魔法石：放出可以召唤落雷的魔法石，1级为1个，2级为2个，3级为3个。
飞刀：无属性飞行道具，升级后增加扔出的飞刀数量。
アイスブレ-ド：跳起的旋转斩，冰属性，升级后提升威力。
破斩：雷属性的踏前斩，有一定几率让杂兵即死，对BOSS造成大伤害。升级后提升几率。这个技能有点像《无双》里的斩属性，可惜几率太坑爹了。
再起：从战斗不能状态中恢复所用的时间减少，1级减少20%，2级30%，3级40%。
かまいたち：基本攻击的范围变大，升级后范围更大。

ノスフェラトゥ

完成主线任务“セレ－ネ搜索”后学会

ダルケニスレイジ：物理攻击，塞莉涅的体力越低，威力越强。升级后增加威力和范围。
ミラ-ジュステップ：进入分身状态，并可以用跳跃取消攻击动作。1级为1个分身，2级为2个，3级为3个。分身中还可以配合其他技能一起用，效果不错，但没有攻击力翻倍那么夸张。
インビジブル：进入透明状态，使用技能后消失。升级后持续时间增加。注意并不是无敌，只是减少敌人注意。这一招是赶路绝技，尤其是在隐藏迷宫里。
ブラッドショット：月属性的真空波攻击，可以通过消耗同伴的HP来提升威力。升级后范围增加。
暗斗术：被动技能，物理以外属性的攻击增加，1级增加10%，2级20%，3级30%。
死域：被动技能，塞莉涅濒死时，对敌人的伤害增加，敌人造成的伤害减少。1级为15%，2级为25%，3级为35%。
吸血：被动技能，攻击生物系敌人可以回复自己的HP，升级后提升回复比例。



冒险须知 TRINITY

任务知识

本作的故事事实上就是由不同的任务构成的，只要把任务全部完成，就可以顺利发展下去直至通关。不过本作的任务基本上是打不完的，因为任务里是有随机任务的。全部任务可以分为以下几种：

主线任务：和主线剧情相关的任务，打完之后就会通关。主线任务虽然和支线任务无关，但是不少支线任务都需要完成一定数量的支线任务后才会出现。

支线任务：和主线剧情无关的任务，分为固定和随机两种。固定型支线任务虽然和主线剧情无关，但是和游戏故事有关。换句比较明白的解释，玩家把主线打通之后，资料库里的ストーリー一项大概只有50%左右，剩下的一半要想补齐，就得打固定型支线任务。而随机型支线任务就是完全随机的，除了赚钱练级拿道具之外就没有什么特别的意义了。

下载任务：在PSN上下载回来的任务，据本人观察也和资料库里的ストーリー完成率有关，不过按理说应该是无关的，可能同一事件有多种触发方法吧。

游戏中只要在菜单里选择クエスト这一项，就可以看到目前所接受的任务，而最上面会写明接下来要完成的主线情节，因此理论上是不存在卡关问题的。任务是按重要性排列的，依次以主线任务、固定型支线任务、随机型支线任务往下排，下载任务排名很靠前，其特征是蓝色的羽毛标记。

注意同一迷宫的不同任务基本上不能同时进行，只有极少数任务可以同时进行，如采取任务可以和讨伐任务同时进行。

故事推进

各任务有着不同的出现条件，不过归纳起来大同小异。大致有如下几种方式：

1. 进入指定的城镇，自动发生对话。

2. 进入指定城镇的指定建筑，自动发生对话。

3. 进入指定城镇的酒场，选择目标对话，有感叹号标记的为任务相关人物，绿色字体的人物为还未对过话的人物。但没有感叹号标记的人物一样有可能关系到任务，因此逢人就问、消灭绿色就是玩家的目标。

4. 进入指定城镇的冒险者工会，选择指定的任务。

如果同时满足数个任务外加称号的出现条件，进入指定目标时并不能一次性触发完全部事件，因此需要反复进出。指定目标在哪里，一般来说都可以在菜单的クエスト这一项的最上面看到。如果完全看不懂日文，比较笨的办法就是去所有城镇的所有建筑，在游戏初期可去的城镇不多的时候这个办法简单可行。

属性系统

属性系统是本作战斗系统里最最最重要的系统，不过本作的属性系统和其他游戏不太一样，它涉及到以下几个名词：弱点圈、硬直、崩坏、终结技。

首先是弱点圈。这个设定只出现在强敌身上（大部分是大体积敌人，也有部分小体积敌人会有），当其出招完毕之后就会出现一个圈，这就是弱点圈，弱点圈出现后会迅速从大变小。在弱点圈出现的时候以该敌人的弱点属性进行攻击，即可将其打出硬直状态。

本作的属性分为：物理、火、冰、雷、月、暗、圣这7种，注意物理攻击算物理属性，还有部分攻击没有属性，这才是真正的无属性攻击。而敌人的属性耐性分为弱点、普通、无效这三种，弱点属性才能出现硬直，普通属性只是可以对其造成伤害，而无效属性则是完全不损血。打多了之后，从技能打在敌人身上的音效就能判断该属性对这种敌人是否有效。

敌人进入硬直状态后，身上的弱点圈会变为蓝色且放到最大，这时敌人不能进行任何行动，由玩家任意追击。当弱点圈缩到最小时，敌人会恢复正常行动。除了在出现弱点圈时以弱点属性命中敌人之后，合体攻击也能强制敌人进入硬直状态。

当敌人累计受到一定程度的伤害之后，就会进入更大的崩坏状态，此时敌人的动作也会发生变化，一副任你鱼肉的样子。崩坏状态和硬直状态类似，敌人同样不能进行任何行动，只是持续时间更长。一定时间后敌人

恢复正常状态。

最后，当敌人的HP降至一定程度之后，身上就会出现彩色三角标志，此时就按下L1+R1用终结技将其秒杀吧！根据玩家干掉敌人的时间长短，打败敌人后会出现三种评价，从低到高依次为：EXCELLENT RUSH、GREAT RUSH、GOOD RUSH。评价高低会影响获得经验值的倍率，EXCELLENT RUSH为2倍，GREAT RUSH为1.5倍，GOOD RUSH为1.25倍。

冒险心得汇总

1. 塞莉涅拥有空中二段跳加空中冲刺的特技，如果在二段跳达到最高点时使用技能サマーソルトキック，高度还会上升，之后再用最多三次的空中冲刺，可以来到很高的地方。这个技巧是相当有用的，在部分迷宫中极其有效，如在圣光石の废矿里用这招可以完全不开动那些机关就直接通过吊桥，非常方便。

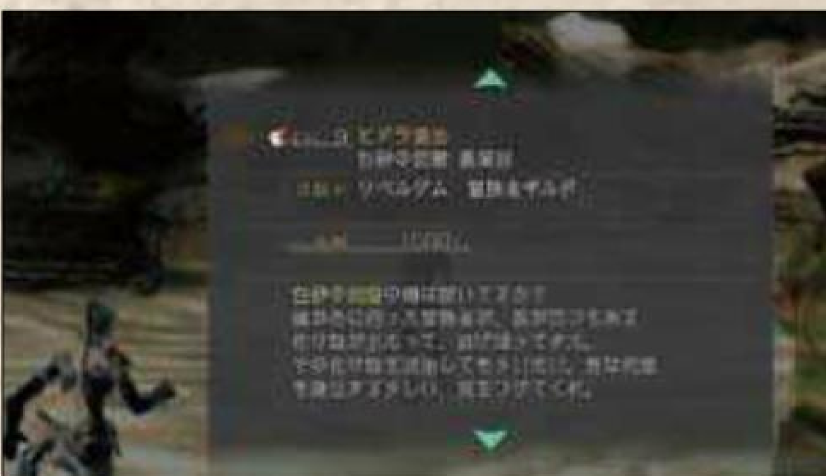
2. 游戏中的宝箱分为一次性和可重复利用两种。可重复利用的宝箱里，第一次开启时出现的东西最好，之后退出迷宫再进来可以重复获得，但里面的东西会变差。一次性的宝箱只能拿取一次，里面的东西是随着游戏流程的进度以及玩家的等级而变化的，因此如果要想获得最NB的东西，就应该一开始不开宝箱，等到最后来开。大家可以根据本攻略后面附录的地图来判断哪些宝箱是一次性的。

3. 游戏中除了装备和回复道具外，还可以拿到不少其他种类的道具。其中一种是增加能力的，使用之后会令角色的能力永久成长，非常珍贵。使用时同样是调出菜单后选择使用。另外一些则是收集道具，这些收集道具是与收集任务相关的，不过老实说比起数量庞大的收集道具来，玩家能接到的收集任务其实很少，而且种类也就是那么几种。不过由于你无法预知会出现什么收集任务，因此还是不建议玩家随意卖收集道具。

4. 最后，也是最有用的心得，当属全强敌弱点表，请大家过目！其中有★标记的敌人，代表这是精英怪。

名称	弱点属性
アネモシルクス	暗、月
アネモシルクス★	月
イエティ	暗
イエティ★	雷
エティン	冰、暗
エティン★	雷
オルトロス	圣
オルトロス★	月
オーガ	雷、暗
オーガ★	冰
キマイラ	雷
キマイラ★	圣、暗
キングスネイル	冰、雷
キングスネイル★	月
クラットン	冰、雷
クラットン★	圣
グリフォン	月
グリフォン★	雷
ゲイザー	物理
ゲイザー★	冰
ゴールドドラゴン	冰、月
ゴールドドラゴン★	暗
サイクロプス	火、圣
サイクロプス★	冰
ジャンアント	雷
ジャンアント★	火
デーモンズアイ	圣

名称	弱点属性
デーモンズアイ★	月
ドラゴン	雷、暗
ドラゴン★	圣、月
ドラゴングリフ	冰、月
ドラゴングリフ★	圣、暗
ドラゴンゾンビ	火、圣
ドラゴンゾンビ★	冰
トロル	火、暗
トロル★	月
ハイゲイザー	冰
ハイゲイザー★	暗
バジリスク	雷
バジリスク★	圣
ヒッポグリフ	月
ヒッポグリフ★	火
ファイアバジリスク	冰
ファイアバジリスク★	暗
フェンリル	圣
フェンリル★	冰
フューマスクス	冰、圣
フューマスクス★0	火
マンティコア	冰
マンティコア★	雷
メデューサ	月
メデューサ★	暗
リッチ	物理
リッチ★	雷





45个主线任务介绍 | TRINITY

1. 斗技场·トロル战

发生条件：NEW GAME后

这个任务实际上是教学任务，敌人很弱，跟着师父一顿猛砍就能轻松搞定。

2. 斗技场·ゴブリン战

发生条件：片头过后继续推进剧情

这一战的敌人是大片的哥布林以及少量哈比（ハーピー），哈比是空中的敌人，需要跳起来攻击。尽管只有一个人，但依然非常简单。

3. 斗技场·トロル战

发生条件：阿琉斯回忆少年的剧情过后自动进入

这一战是和ドラド一起打两个トロル，这一战就需要活用游戏的弱点圈系统了。トロル的弱点是炎属性，躲开它的攻击后算准弱点圈出现的时机，一记火球烧过去，就能打出大大的硬直，之后狂砍就OK了。



4. 金の首饰り回收

发生条件：3完成后发起与ダルキナ的对话，之后去冒险者工会领取任务

回收任务的目的就是要在指定的迷宫里找到目标，目标的位置分为宝箱、光点和敌人身上三种。进入白砂の洞窟，这里需要开启机关来打开石钟乳大门，开启机关的方法是靠近机关后按×键。在第2地区的左边岔路里很容易就能捡到目标，之后回工会报告即可。白砂の洞窟的其他地方目前还不能去，先不用管。

5. 行方不明の冒险者探索

发生条件：在リベルダム的冒险者工会领取

这个任务要去慈水の森。这里冰雾可以派上大用处，特别是在水域，一个冰雾能冻结一大片敌人，被冻住的敌人防御力很低，几刀就会死。在第2地区会遇到达古扎，这时他会要你去第3地区消灭マンティコア。第3地区的部分树木可以用火球烧倒，之后出现新路。BOSS マンティコア的弱点也是冰，不过冰雾发生速度慢，要算准提前量。完成此任务之后达古扎加入。

6. キ-リ搜索依赖

发生条件：在ドワーフ王国工会发生对话，之后选择任务

这个任务要去地下街道的第1街道，出发前建议先去酒场把支线任务"古の魔术书の搜索"领了，这两个任务可以一起做。这里地图相当大，如果一路狂奔的话，很有可能陷入前有堵截后有追兵的尴尬局面，建议慢慢清。这里有不少毒蘑菇，砍它就会变大，到最大时就会喷毒，可以多加利用。キーリ的所在位置可能是地图正上方或右下方，找到之后他会加入，之后走回起点，会出现BOSS。BOSS ゲイザー的弱点是物理属性，不过它的范围攻击说实话不是太好躲，如果依赖锁定的话有时会出现很恶心的局面。成功躲开它的放电之后跳起猛砍即可，要不了几次它就会颓然倒地。"古の魔术书の搜索"要找的目标物是在地图正右方的某个死胡同里。



7. モンスタ-扫讨依赖

发生条件：在リベルダム的冒险者工会发生对话，之后选择任务

再次来到白砂の洞窟，这回可以来到第3地区了。路上会看到冒险者，帮他们清光附近的敌人后，他们会帮你一起打，这样难度会下降不少。第2地区通往第3地区的入口是在正中央的小路尽头，但你首先要从左边的岔路绕上去打开机关才行。第3地

区是一个圆形的地区，这里有不少巨人（オーガ），不但威力大，而且有防御不能的投技，抓住之后掉不少血不说，还经常把你扔进悬崖，本人就是在这里愤而改选了简单难度。事实上要想完成任务的话只要来到圆形地区的中央就会进入BOSS战。BOSS ドラゴングリフ的弱点也是冰。胜利之后建议回家，因为目前还无法完全探索这个迷宫。

8. モンスタ－退治

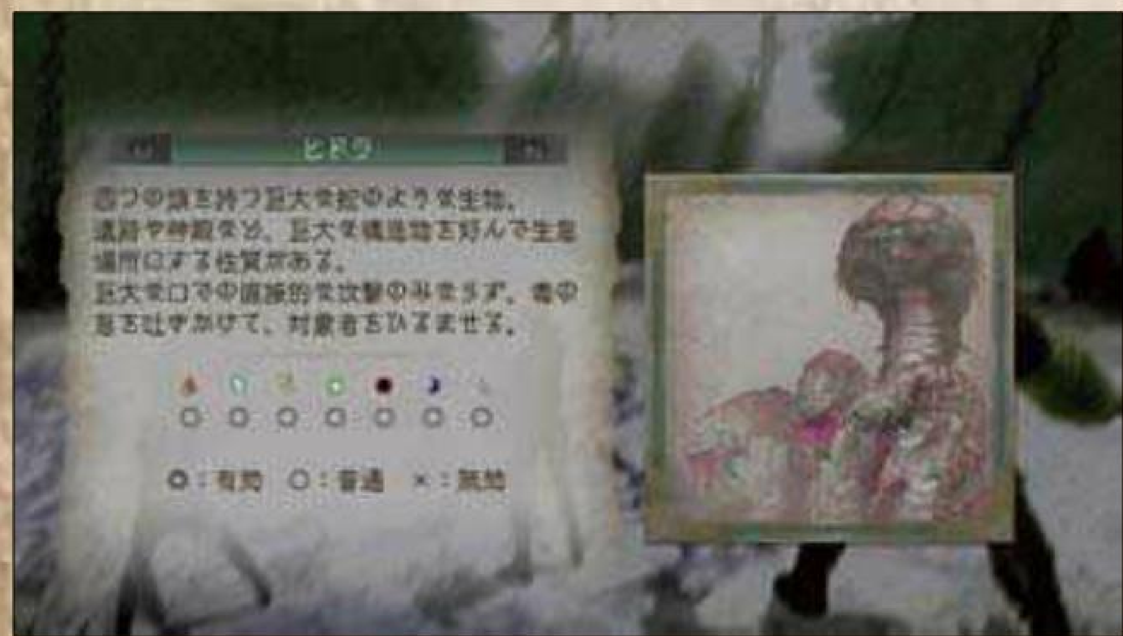
发生条件：先在任意都市的酒场听到关于ダルケニス的传言，并看过斗技场レーグ的比赛，之后在リベルダム的冒险者工会接受塞莉涅的委托

三人队伍终于完全凑齐！这个任务发生于古战场遗迹，这里的敌人以骷髅兵为主，弱点是火和圣，目前还是用火球烧最快。塞莉涅的特性是二段跳，利用这点可以来到高处。打开砦入り口中央的大门后来到中庭迹，再从左边来到兵舍迹，最后来到最深部。兵舍迹有很多墙壁可以破坏，破坏墙壁用达古扎比较快。最深部会遇到BOSSプロトエクリプス，这个敌人没有明显的弱点，全属性攻击均有效，耐心将其打至濒死会出现终结技的提示，立刻按下L1+R1发动吧！注意这个BOSS必须用这一招才能将其制于死地。胜利之后塞莉涅正式加入队伍。而古战场迹目前有红色封印的地方还不能去，直接返回吧！

9. ヒドラ退治

发生条件：在リベルダム的冒险者工会发生对话，之后选择任务

有了塞莉涅，可以打开白砂の洞窟第3地区通往第4地区入口附近的机关了，这样一路来到最深部迎战强敌许德拉（ヒドラ）。说得这里，不得不感叹这游戏BOSS战前必有记录点，实在够体贴的。许德拉同样没有明显弱点，因此用物理攻击打比较好打。首先等小头攻击完出现弱点，之后上去猛砍，之后注意观察大头的动向，不过如果是简单难度的话，大头的骚扰不会造成致命伤。把三个小头打光后再打大头，这时大头的攻击力比较猛，要注意。多观察一下BOSS的行动，不难找出规律，有药的话不妨拼命吃，反正便宜。



10. 斗技场·剑圣レーグ战

发生条件：完成9后，在ドワーフ王国的工会发生ドラド的对话

这个任务发生时队伍只剩下阿琉斯一人，不过不用担心，这个剑圣非常之弱智。之要防住他的攻击，待弱点圈出现后再以物理攻击还击即可，反复两三次就会进入硬直。将其体力打剩1/3时会发生剧情，战斗结束。之后出现剧情，操作阿琉斯前往忘れられた森看往自己的母亲和义兄。

P.S. 阿琉斯的母亲是一位很赞的精灵御姐，不过比较雷的是她的声优是伊藤加奈惠。原来早在王



元姬之前亚梦酱就已经为光荣献声了，不过让傲娇萝莉改配成精灵御姐，光荣还真是毁人不倦啊……

11. メデューサ讨伐依赖

发生条件：在ドワーフ王国工会发生对话，之后选择任务

见过母亲和义兄之后，那两位又重新归队了。接受这个任务后，现在地下街道第2街道可以进入了。从第1街道径直来到第2街道，这里也有很多蘑菇，不过不是毒的，是混乱的。这里的BOSS是美杜莎（メデューサ），要特别小心它的石化攻击，一旦被石化，中了它的扫尾攻击会掉很多血。因此手控角色尽量不要站在它面前。美杜莎的弱点是月，因此要多用塞莉涅的影缝。

12. プロトエクリプス退治

发生条件：在任意城市的冒险者工会发生相关对话

目标是湖底神殿　育みの宫。一开始的祭祀の宫地形很简单，但此时尽头走不通，要先去左右两边的区域找到关键道具来解除封印。注意瀑布需要用冰雾冻住之后跳上去，这样才能拿到解除封印的两把钥匙，之后就能解开结界。BOSS又是プロトエクリプス，不要嫌烦，这游戏一共就三只这玩意儿，目前你已经遇到了两只……基本上一开始只要拉开距离等它攻击完再砍就行，待其暴走之后会多冲撞和泰山压顶这两招，要看准之后滚开。打完后塞莉涅离队，先回城报告任务。

13. 斗技场 · 兴行试合
14. バロルの孙目当ての赏金稼ぎ

发生条件：在任意一个城市遇到ツェラシェル后发生剧情

很简单的一个任务，打一只マンティコア，弱点为冰。不过胜出之后还没完，接下来自动进入第二场BOSS战，对手是シーラ和ツェラシェル，シーラ怕冰，ツェラシェル怕火。基本上就是绕圈子，看清他们的动作，摸清之后再出手，优先干掉シーラ吧。

15. エリオットの依赖

发生条件：参加帝国士官试验后

这个任务无需战斗。在ドワーフ王国酒场拿到カンナの刃，然后去忘れられた森见到エリオット就可以了。

16. ケリュネイアの依赖

发生条件：完成15后，来到任意一个城市的工会，与ケリュネイア见面

此时玩家只有一个人，幸好敌人不强。目标是慈水の森，这时会出现新路。路上要砍断大树或巨石来搭成新路。来到第4区域后发现有结界而无法前进，这时不要着急，来回多走几遍，反复探索无果后，ケリュネイア决定放弃，任务达成。拿到一把不错的武器。

完成任务后去各个城市的酒场转一下，达古扎会重新加入。

17. ディンガル军·佣兵试验

发生条件：在ドワーフ王国、リベルダム或ロゼン的酒场与ゼネテス一行见面

达古扎加入后来到ロゼン，塞莉涅也会加入，之后自动接受佣兵试验任务，目标地点是地下墓地。这里玩家会首次遇到精英怪，其特征是浑身带斗气，弱点属性和通常怪不一样，比较难缠。其他方面没什么要说的，只是第3地区有三个机关需要用剑砍来发动，全部发动后封印解除，在发光点捡起ディンガル军の证文，同时一群杂兵来袭。轻松搞定。

之后返回ロゼン阿琉斯一行终于当上了佣兵，同时第一章结束。

18. ディンガル军·佣兵任务（新月の塔）

发生条件：完成支线任务斗技场 · 特别试合，阿琉斯领悟新的魂アークソード

在エンシャント以外的冒险者工会听到有关ネメア和ケリュネイア的传闻，并收到ディンガル军的来信后赶回本部接受任务。这次的目的地点是新月の塔的第4层。这个塔需要玩家不断往上爬，每一层都需要玩家来搭建台阶，而用对应属性的魔法来烧画面中的火冰雷机关就会令地形发生变化。当然利用塞莉涅的高跳可以节省不少时间。第4层的BOSS是アネモシルクス，弱点为月属性，平时身上有防护罩而无法攻击。这一战是在台阶上打，旁边是悬崖，很恶心。获胜之后可以上五层拿宝箱，但目前不能继续往上走了。

19. ディンガル军・佣兵任务（古の树海）

发生条件：完成 18 之后再完成一个任务，或累计完成任务达 40 个以上

满足发生条件后来到エンシャント的ディンガル军本部接受任务。目标地点是古の树海第 3 地区。这里悬崖很多，还有一种隐身怪，别的没什么需要注意的。BOSS 是ドラゴングリフ，也算是老朋友了，轻松搞定。之后无法继续前进，回城报告任务。

20. ディンガル军・佣兵任务（风樱の森）

发生条件：完成 19 之后再完成一个任务，或累计完成任务达 45 个以上

在本部接受任务后，来到风樱の森。这里有很多我方士兵，可以并肩战斗。敌人方面需要注意的是蜗牛王（キングスネイル），其弱点是雷和冰。来到第 2 地区后会遇到 BOSS 巨人（ジャイアント），这个家伙的所有攻击均不能防御，不过比较呆，躲开之后看准弱点圈出现后以月和雷属性攻击就会出现硬直。获胜之后记得有宝箱拿，此时任务已经完成，不过你可以继续前进直至第 5 地区，当然个人建议还是以后再来。

21. 行方不明のダルキナ

发生条件：完成 20，在リベルダム、エンシャント以外的城市发生关于ダルキナ的对话，之后去リベルダム

ダルキナ去了新月の塔，这次可以上到第 5 层了。基本上和之前没什么区别，BOSS 是ヒップクリプ，弱点是月，物理攻击也能对其造成不小的伤害。获胜后达古扎学会新的魂：クロムハート。

22. 斗技场 二十年越しの战い

发生条件：完成 21，去リベルダム的斗技场

这一仗是用达古扎打ダルキナ，难度不高。因为ダルキナ的弱点是雷，而达古扎捶地那招正好也是雷属性。这一战即使失败，剧情一样会发展。

23. ディンガル军・佣兵任务（アハブ）

发生条件：完成 22 后，在任意城市的冒险者工会收到军方来信

在总部接受任务后，追加新地图アハブ。在第 2 区域会遇到リッチ这种难缠的敌人，它会魔法攻击，并让周围的骷髅兵复活，一定要优先打倒它。不过它的弱点是物理攻击，待弱点圈出现后随便砍一刀就有很大硬直。干掉之后就算完成任务，继续前进的话可以下到第 4 区域。



24. ディンガル军・特别任务（圣光石の废矿）

发生条件：完成 23 之后再完成一个任务，或累计完成任务达 50 个以上

圣光石の废矿并不复杂，只是需要玩家找到机关，开动机关后会让吊桥转动 90 度，籍此来出现新的道路，看清地图之后很好理解。这里有很多冰一样的路障要打破。一路来到最深部，会与红甲大叔アンギルダン战斗。大叔没有明显弱点，等他出完招之后用物理攻击狂殴即可。

25. セレ－ネ搜索

发生条件：完成 24 之后再完成一个任务，或累计完成任务达 52 个以上

完成 24 后塞莉涅会离队。先按提示来到忘れられた森，之后在任意城市的冒险者工会听到相关传闻，立刻赶到ウルカ－ン的工会，之后前往炎龙山。因为队伍少了一个人，所以不要恋战。不过这里有不少喷气机关，引爆之后能够对附近的敌人造成很大打击，如果这种机关旁边正好有敌人，不妨用火球来上一发。在最后的火口会遇到塞莉涅，她回到队伍，同时 BOSS 战开始。对手是プロトエクリプス，没明显弱点，换句话说就是什么都怕，用物理攻击砍也行，这回只是在濒死的时候多一招隐身。胜利后塞莉涅学会新的魂：ノスフェラトゥ。

P.S.BOSS 战后的音乐很好听。



26. ディンガル军・特别任务（灵峰ト－ル）
27. 虚无の剑を守る谜の骑士

发生条件：完成 25

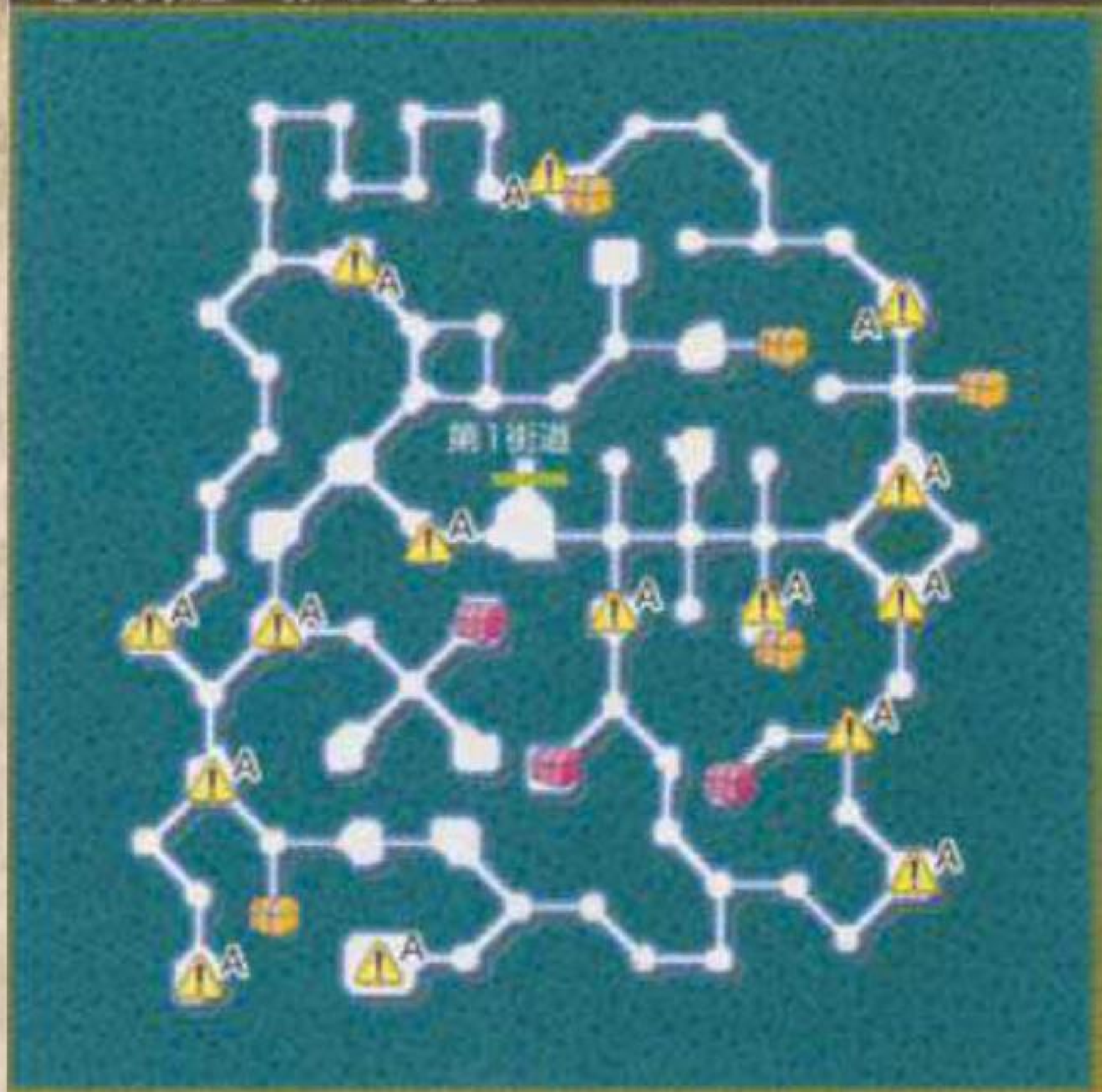
完成 25 后，来到任意城市的工会就会收到军方的来信。这次的任务发生在灵峰ト－ル。这里经常会出现大量敌人，而在特定地方用达古扎的ア－スシェイカ－会引发山崩，对敌人造成巨大打击。来到寺院前，会与独眼巨人（サイクロプス）战斗，其弱点为炎属性和圣属性。虽然攻击力巨大，但小心一点儿的话应该没什么难度。

接下来进入寺院又是一场 BOSS 战，对手是魔人メイア。其弱点为冰，而雷和火对其完全无效。メイア的攻击大部分都不能防御，因此需要一定时间去适应。

28. 地下街道 第 3 街道

发生条件：完成 27 后，依次拜访ウルカ－ン的魔道士工会、ロスト－ル的酒场、ドワ－フ王国的冒险者工会

任务发生后，可以进入地下街道的第 3 街道了，这里的蘑菇是麻痹蘑菇。这里的敌人暴多，幸好没有 BOSS，建议是拿完三个关键道具闪人。这三个关键道具的位置参见附图。



29. 龙骨の砂漠を抜けて

发生条件：完成 28 之后前往エンシャント，得知ディンガル军杀向忘れられた森

龙骨の砂漠。这里的敌人很强，此外还会遇到恐怖的丧尸龙（ドラゴンゾンビ），现阶段玩家还无法对其造成伤害，赶紧开溜才是上策。走出第 4 地区后来到忘れられた森，发生了令人发指的剧情。受到打击的阿琉斯决定单独行动，第二章结束。

30. 腹を空かせたドワ－フ救出

发生条件：阿琉斯单独行动时，来到ドワ－フ王国、リベルダム以外的城市的冒险者工会，得知ドワ－フ王国有委托

现在来到セグナ矿山，这里地图很简单，只是有楼梯存在，所以光看地图也许会迷路。由于只有一个人，因此逃为上策，这里的敌人也不强。目标人物在第 2 坑道最里面，见到之后带他一路杀回入口即可。

31. シェラの大切な指轮

发生条件：完成 30，在ドワ－フ王国的冒险者工会听说リベルダム有委托

要找的指轮在龙骨の砂漠的第 3 区域，位置在中央附近。此时还是一个人行动，同样是不推荐战斗。找到指轮后还得去エンシャント才算完成任务。

32. 己の影と向き合うために

发生条件：完成 31

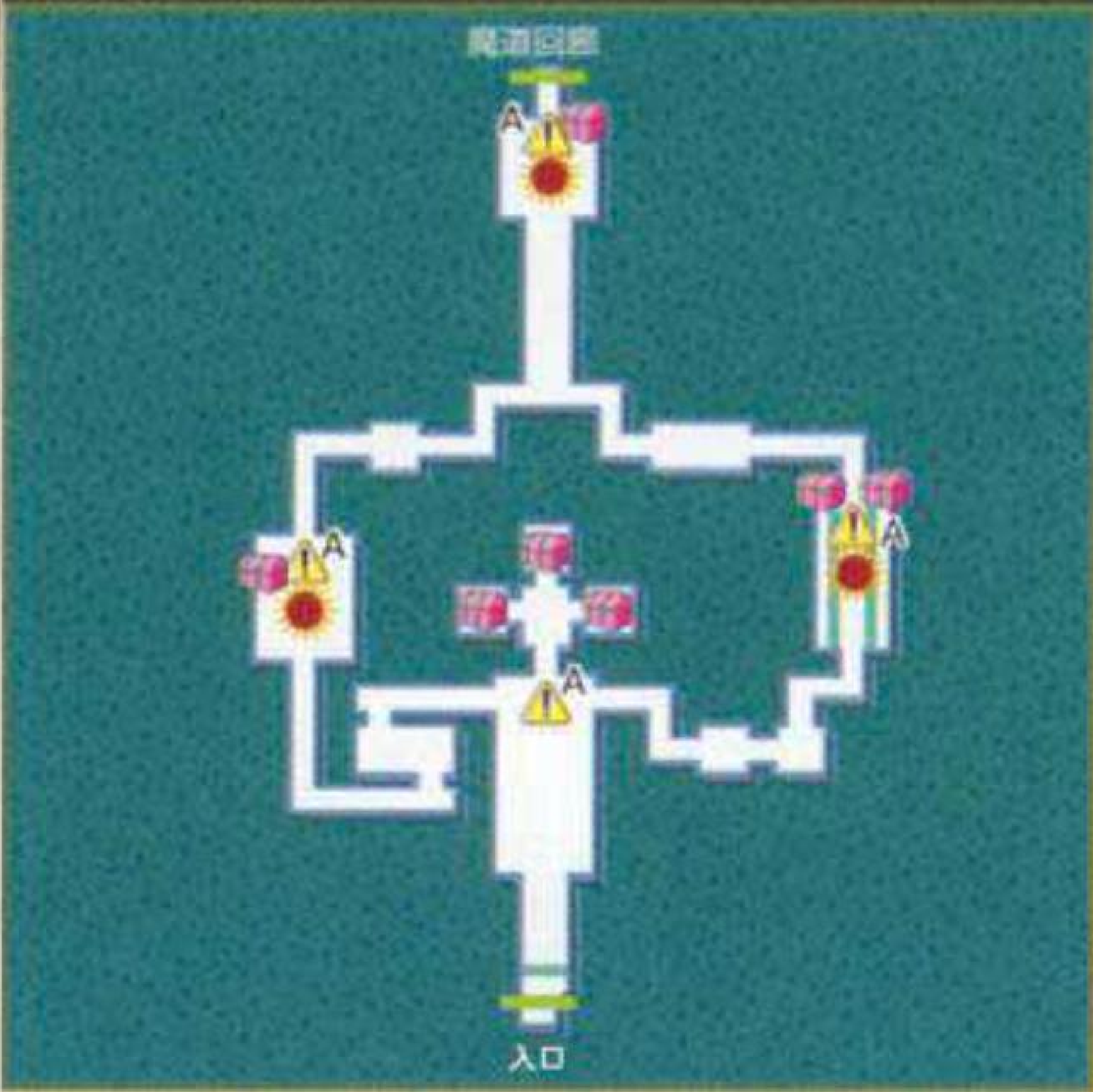
在エンシャント从ドラド处接到讨伐ネメア的任务，之后来到リベルダム和エンシャント以外的城市与达古扎相会，再去リベルダム从师父那里得知任务情报。玩家的目标是圣光石の废矿的最深部，迷宫走法和之前一样。在最深部要与自己的影子战斗，不过此战难度很低，只要当其出现弱点圈用物理攻击砍就行，之后获得新的魂：ネガヴァニティア。

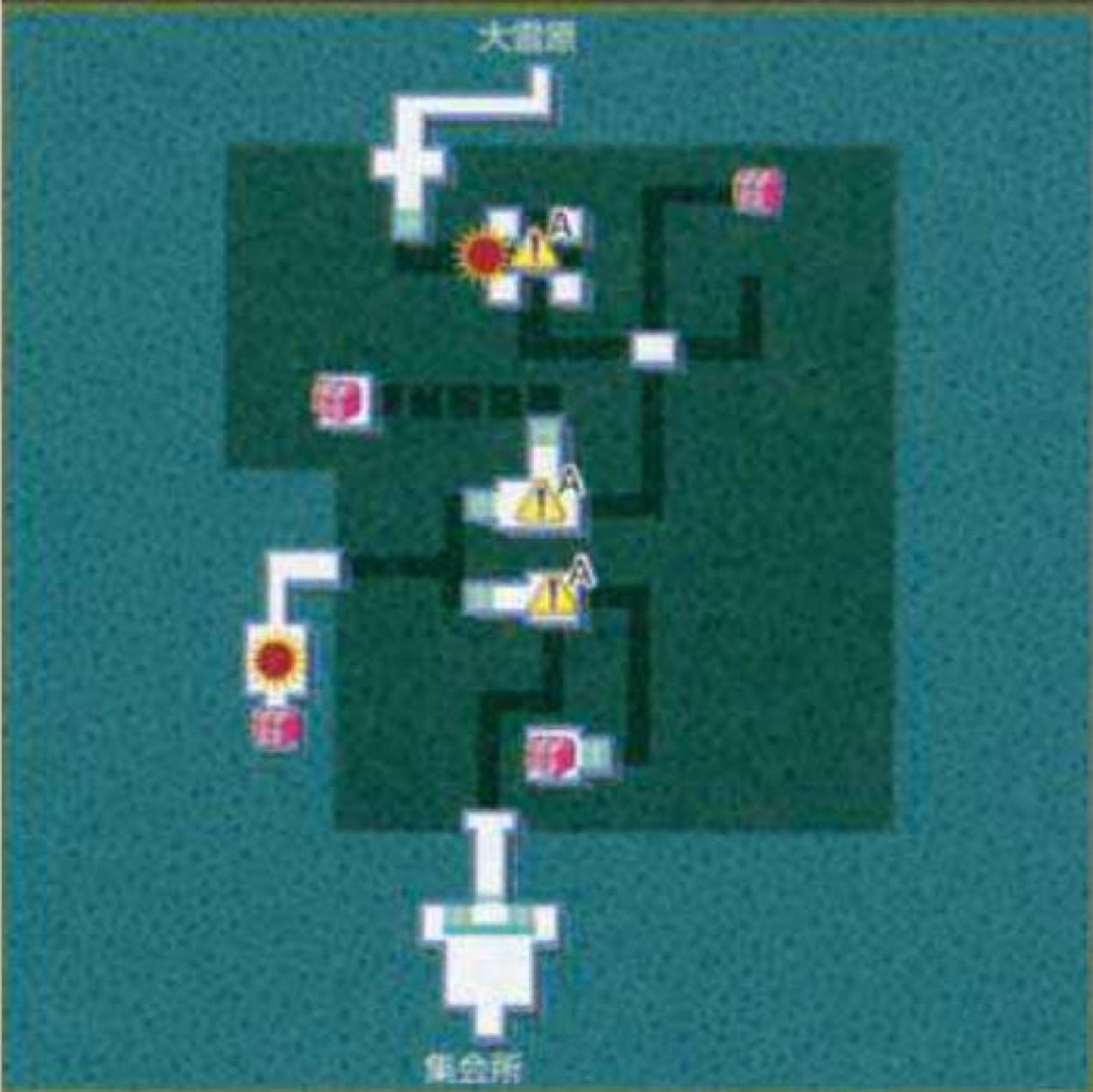
33. 新たな战い方

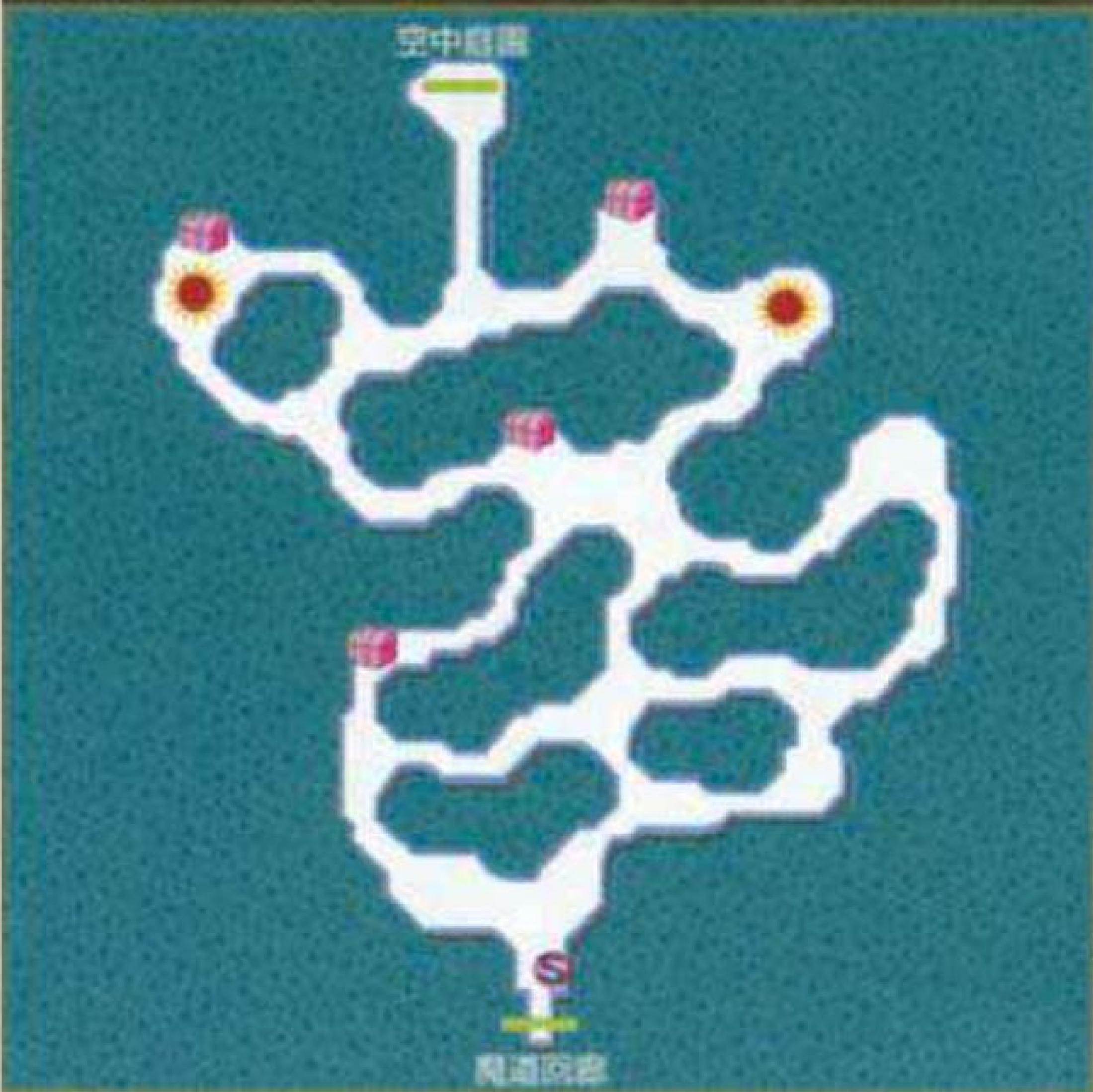
发生条件：32 完成后去ロゼン的酒场，三人队伍再次聚齐，前往リベルダム的斗技场

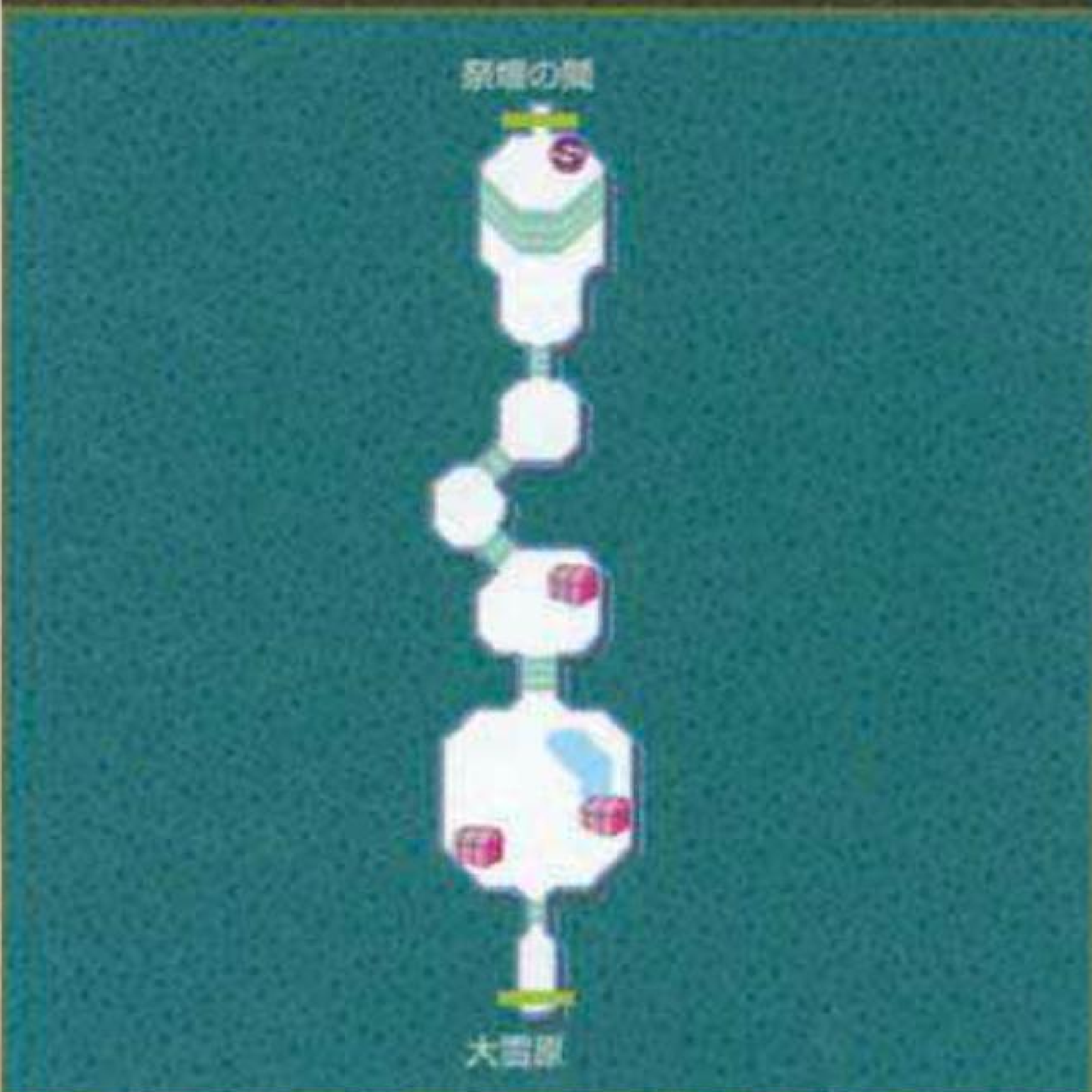
这一战同样很简单，主要是给大家学习换人攻击的用法。对手是一只オ－ガ、一只キマイラ。











34. 夺われた小麦

发生条件：前往アキュリュース的冒险者工会得知ネメア的情报，之后在ロセン、ロストール、アキュリュース以外的酒场获得新情报，再前往ロストール的酒场

这回是去古战场迹消灭盗贼，敌人不强但数量很多。如果玩家此时接了支线任务“暗の结界の奥へ（古战场迹）”，那么在完成这个任务后还可以继续前进，不过这个任务的 BOSS 比较厉害，等级不够就别来浪费时间。

35. 海贼退治の依赖

发生条件：完成 34，之后依次前往ロストール的酒场、アルノートゥン的酒场，再去リベルダム或エンシャント或ロセン见到シーラ，之后在リベルダム的冒险者工会接受任务

任务发生地点是海贼砦，这里的敌人以海贼为主，基本上全是物理攻击，活用合体攻击能赠到大量 SP。另外这里有无数东西可以破坏，里面是数目不等的金钱。BOSS 同样是一群海贼。

36. ネメアを追て

发生条件：在エルズ得知ネメア的情报

来到新迷宫：风纹の遗迹。这里总是刮着大风，不过一般来说附近都有风口，调查一下就会改变风的方向。第 4 层需要调查三个石像机关才能打开封印。这里的强敌フェンリル只怕圣属性，比较棘手。在迷宫的最后会遇到ネメア一行，同时进入和许德拉的战斗。打法和之前差不多，只是这次的许德拉极其经打。老规矩，用物理攻击从小头开始打起。

37. ドラゴン退治

发生条件：完成 36，在エルズ接受搜索魔道器碎片的任务，之后前往ロストール的酒场收集情报

从工会接受任务后来到慈水の森的最深部，会遇到龙（ドラゴン）。龙的所有攻击均不能防御，特别是大转身那招，很难躲开。龙的弱点是雷和暗，用达古扎的捶地比较简单。打败之后可以捡到先端のカケラ。

P.S. 先端のカケラ可以在之前的任务中拿到，而位置不变。如果已入手，则不会出现此任务。

38. サイクロプス

发生条件：完成 36，在エルズ接受搜索魔道器碎片的任务，之后前往ウルカーン冒险者工会收集情报

在灵峰トール第 3 地区打败独眼巨人，之后在 BOSS 区域左上方的山崖上找到小ぶりのカケラ。

P.S. 小ぶりのカケラ可以在之前的任务中拿到，而位置不变。如果已入手，则不会出现此任务。

39. アンギルダンの依赖

发生条件：先端のカケラ和小ぶりのカケラ入手后，前往猫屋敷。之后在ドワーフ或ロセン或リベルダム见到アンギルダン

依赖的目标是湖底神殿，一直杀到育みの宫即可。

40. オルトロス退治

发生条件：完成 39 之后回到猫屋敷，再去リベルダム的酒场得知龙王の岛的情报

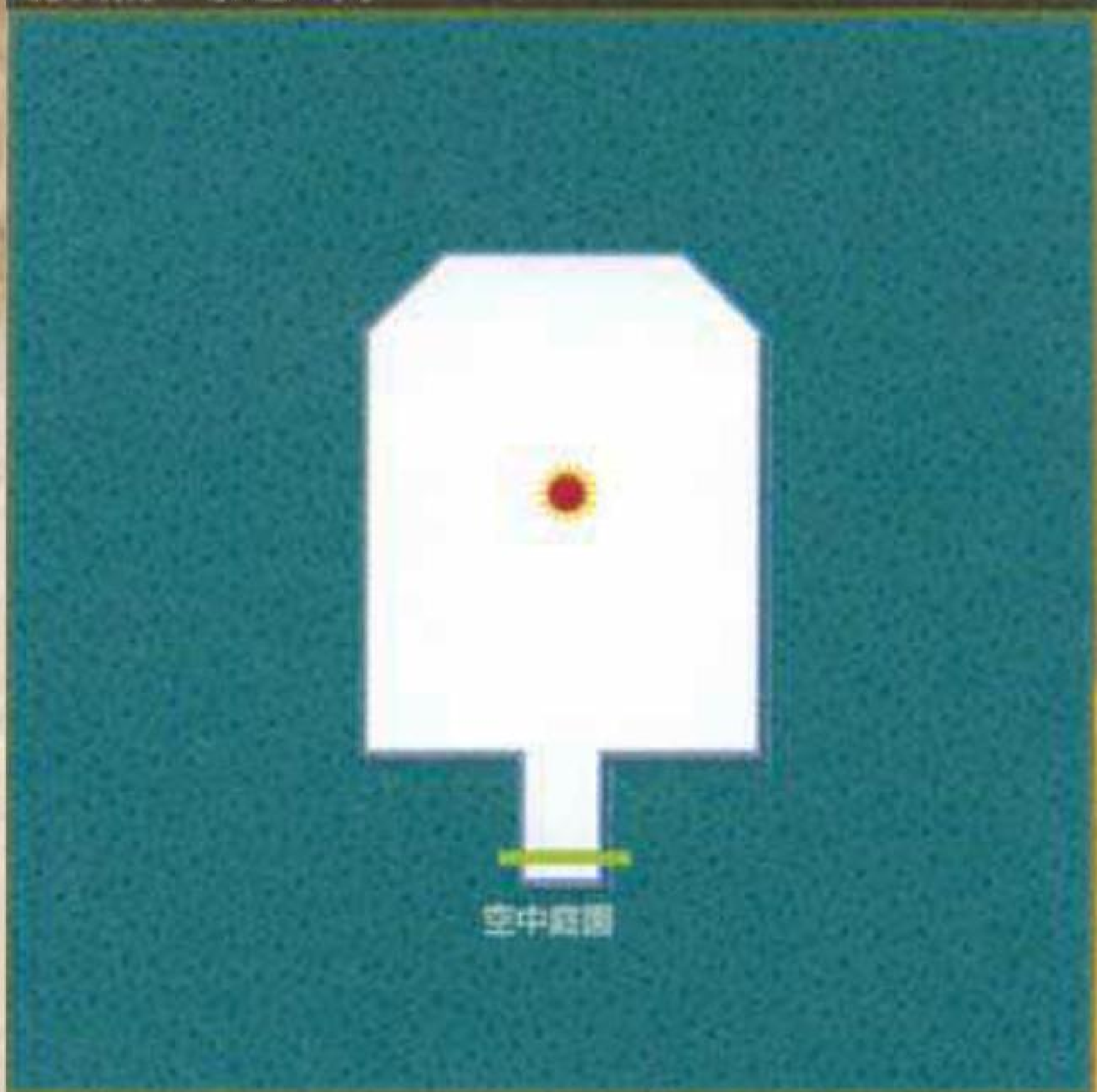
这里景色怡人，不过敌人也很强。岛上的落差很大，可以充分活用塞莉涅的高跳。在海岸最上方选择往左走会来到山道，在山道的顶上会遇到 BOSS：オルトロス。这个家伙的弱点为圣，因此只能手控达古扎。获胜之后先别急着走，在这片场地上还能找到魔道器的碎片。

41. ネメアの依赖

发生条件：收集全部魔道器的碎片后来到猫尾敷

这个任务是攻打施文院。施文院是一个比较特殊的迷宫，这个迷宫只能挑战一次，因此玩家一定要把里面的宝箱搜刮一空再走人。详情参见地图。施文院里有不少魔道机关，会造成大的伤害，因此遇到之后要迅速换破坏力大的达古扎将其破坏。魔道回廊会有看不见的虚空地板出现，不过难度并不高，慢慢走就没事。

施文院的最后是与巨像兵（ゴーレム）的战斗。BOSS 战难度不算太高，基本上全程物理攻击即可。对巨像兵时可以先躲远一点，待其用手砸地后就靠近狂砍。砍到一定程度后イズ会降落到地面，这时可以用物理攻击去砍她。反复即可获胜，只是注意巨像兵必须用终结技才能将其干掉。



42. 虚无の剑の搜索
43. エンシャント城を目指しれ
44. 风樱の森にて

发生条件：依次探访アキュリュース的魔道士工会、リベルダム的酒场、ウルカーン的魔道士工会、猫屋敷，之后再去エンシャント或リベルダム或ロストール或ロセン的酒场，最后在アルノートゥン、ウルカーン、エンシャント、ロセン之外的城市见到ネメア

这个任务是在幻龙の洞窟打魔人メイア。メイア拥有双重人格，其中少女人格怕火和雷，骑士人格怕冰，一开始是少女人格。战斗时不时还有巨大的怪兽前来骚扰，メイア也经常使用瞬移，不过总的来说不是很难。

获胜之后自动退出迷宫，会遇到ゼネテス一行，不过这次变成一群人了。其中シーラ怕冰，ツェラシェル怕火，ゼネテス怕雷。还是老规矩，先收拾シーラ，再收拾ツェラシェル，剩下一个ゼネテス就简单了。获胜后自动来到风樱の森的第 5 地区。不过接下来又要打三人众一次，不过这次少了海贼们的帮忙，因此更加简单。

战胜三人众之后开始脱出。现在是从风樱の森的第 5 地区开始往外跑，路上的敌人以帝国军士兵为主，不难对付。在第 3 区域会遇到讨厌的モルゾワ，获胜之后要对付ドラド。这两场战斗的打法大同小异，都是躲开其攻击后一阵狂砍，只是第一场有一大群杂兵帮忙，而第二场是单挑戏。モルゾワ怕雷和暗，ドラド怕冰。

45. エンシャント城

发生条件：完成 44 后进入エンシャント

进入エンシャント后就会自动进入游戏的最后一个主线任务，不过不用着急，途中是可以通过传送点返回猫屋敷的。最终迷宫比较大，敌人也很强，尤其要小心的是魔道器，它会给附近的敌人增加三倍攻击力，一定要优秀破坏。之前流程中出现过的各种敌人都会出现，不过如今玩家应该已经深谙打法了。有封印的区域均需要破坏所有的魔道器后才能前进。具体可以参见地图。

最终迷宫里共有 4 场 BOSS 战，第一场是在实验场对アーギルシャイア，她的混乱攻击比较恶心，弱点属性为月和圣。第二场是在ゾフォルの间与ゾフォル对战。他会以各种魔法攻击来进攻，用物理攻击就能造成很大伤害。

第三、四场 BOSS 就是游戏的最终 BOSS 战。首先是バロル，这一战和游戏序盘比较类似，优先清掉杂兵再来料理他，弱点是圣和月。由于防御力巨高，因此不能着急。打败バロル之后他会变身为巨大的异形，这就是游戏的最后一场战斗。巨大形态的バロル没有明显弱点，也就是说任何攻击均有效，大家就不要吝惜回复药了，击败他就迎来了最后的胜利！



支线任务解惑 | TRINITY

数量繁多的支线任务是游戏的重点，但在这里我们不准备详细介绍。因为游戏的支线任务分为两种，一种是固定发生，而另一种是随机发生的。游戏中大部分任务都是随机发生的，对于这部分任务我们无法进行解说，好在游戏的地图翻来复去就是那么几种，各位可以从地图上找到一些规律。这里我们只为大家介绍一些比较重要的支线任务。

フゴ-商会の依赖（龙骨の砂漠）

发生条件：完成主线任务 33 和支线任务“フゴー商会の依赖（慈水の森）”，且没有接受其他发生于龙骨の砂漠的支线任务

依赖人：冒险者工会

这个任务完成方法很简单，只要进入龙骨の砂漠第 1 地区打败エティン即可，完成之后就可以去拜访リベルダム的フゴーの馆。

败れたボルダンからの依赖

发生条件：主线任务 34 和支线任务“暗の结界の奥へ（古战场迹）”结束后

依赖人：ロストール冒险者工会

该任务需要玩家去古战场迹的最深部击败ジャイアント，此任务只能使用达古扎一人。获胜后能够取得达古扎的魂：ウォリアーモンク。

武器商人の仕事场

发生条件：主线任务 33 和支线任务“招待者のリストの隐し场所”结束后，与ドワーフ王国或エンシャント或ロセン或エルズ的酒场里的人对话，同时没有接受支线任务“便当配达”

依赖人：ロストール的エリスの馆

这是塞莉涅的单身任务，目标是击败白砂の洞窟第 3 地区的生物兵器和士兵。获胜后能够取得塞莉涅的新魂：ルナシャドウ。

地下街道最深部调查

发生条件：主线任务 44 和支线任务“アドルフの护卫”结束后

依赖人：ドワーフ王国酒场

只要来到地下街道最深部打败金龙（ゴールドドラゴン）就能完成，之后拿到地图，隐藏迷宫レオニック就会出现在大地图上。

眠れる龙王の噂

发生条件：进人最终迷宫之后，且完成支线任务“ズゥ氏族の宝珠の探索”

依赖人：リベルダム酒场

目标是打倒游戏中最华丽的敌人：龙王。龙王位于龙王の岛，不过要想挑战它，还得先击败山道的ドラゴン和林道的エティン这两个 BOSS，有了这两个 BOSS 身上印记才能去火口挑战龙王。龙王同样是没有明显弱点，不过难度并不大，笔者带好各种药品后 58 级就过了。



赌场

完成支线任务“フゴー商会の依赖（龙骨の砂漠）”后可以去拜访リベルダム的フゴーの馆，这就是传说中赌场。赌场只有两种玩法：21点和猜宝箱。前者相信就不用多说了，后者的玩法比较难，需要玩家按键让光标正好停在指定位置，个人感觉远不及玩21点靠谱。赌场里可以换到相当不错的东西，在通关前可称极品。活用存档的话，玩上一个下午的21点就能让自己的实力大大加强。此外赌场主人也会不时地要求你去找些东西，完成这些任务同样有不错的奖励。

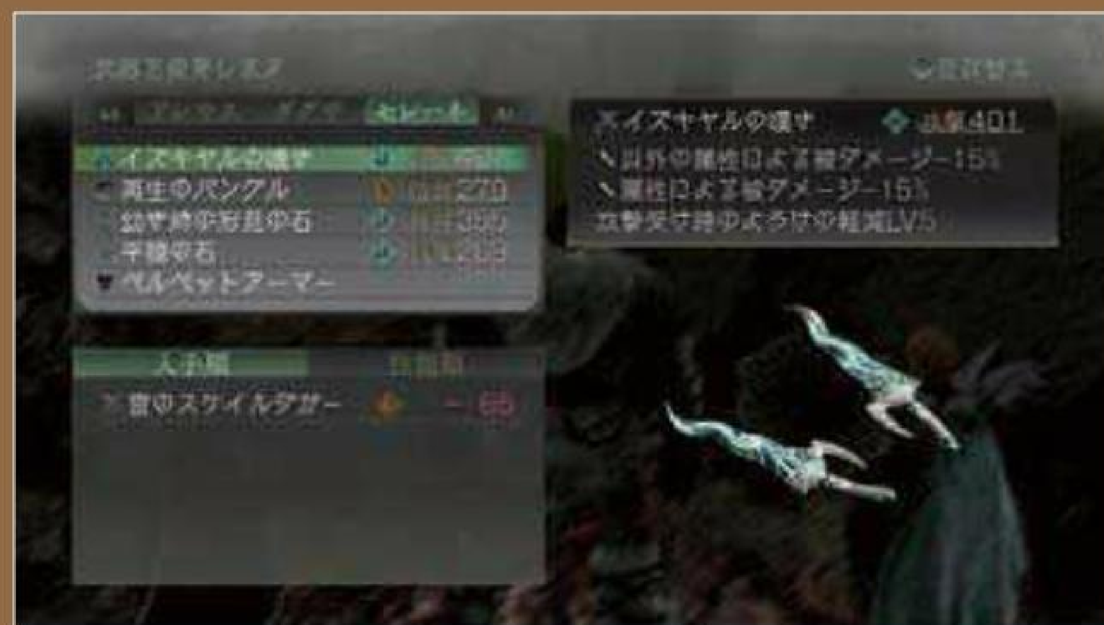
DLC任务

本作提供了数量繁多的免费下载内容，除了各角色的服装，再就是各种追加任务了。DLC任务会以蓝色的羽毛进行标记，不过大部分DLC任务都需要主线进行到一定程度后才能挑战。其中甚至还包括一个全新的迷宫：古城。不过DLC任务和奖杯无关。

关于随机任务

本作的随机任务数量繁多，大致可以分为：讨伐、护卫、救助、收集、回收、寻物、采取、讨伐回收、击破这9大类。这9大类归根结底也就是三种完成方式：打败特定敌人、将某人送到某处、收集某物。是收集任务，因为很多收集任务是重复的，而所收集的物品的位置基本固定，运气好的话，3分钟就能完成。尽管任务随机，但地点不外乎那么几种，大家可以参考地图来完成，这样能节省大量时间。

任务的等级是根据玩家等级和故事进度而决定的，当故事推进到最终迷宫前之后，根据玩家的等级，就有可能出现99级的任务。本游戏没有什么太好的练级方法，全靠玩家打任务慢慢积累。这里最推荐的









レオニックの迷宫 TRINITY

レオニックの迷宫是本作惟一的隐藏迷宫，其进入方法请参见支线任务部分的“地下街道最深部调查”。レオニックの迷宫有50层，事实上是由10个迷宫串连而成的，例如前5层是白砂の洞窟。迷宫的地形和正常迷宫完全一样，但宝箱位置不同且大幅减少，正常迷宫中开过的机关会复原，需要玩家重新开启。每5层会出现一个BOSS，打过之后自动进入下一层，同时拿到极其强力的装备（仅限第一次通过时）。BOSS战场地中往往会有宝箱，务必要在击败BOSS前取得。

レオニックの迷宫没有存档点，只能用归还の卷物退出，不过退出之后下次再进入的话就要从第1层打起。

レオニックの迷宫的难度不算太高，笔者平均等级70级进去，除了50层的BOSS金龙之外基本无难度。最后的金龙稍微有点麻烦，因为它召唤的落雷不是太好躲，比较安全的打法是手控主人公躲在一边放魔法弹，蓄满爆发槽之后靠近发动然后猛砍。虽然慢一点，但相对安全。隐藏迷宫攻克途中可以拿到各角色的最强武器，实力大幅提升。

下面为大家介绍レオニックの迷宫的全部资料。

层数	类似地形	BOSS	过关奖励
1～5	白砂の洞窟	マンティコア	镜の宝珠
6～10	地下墓地	ゲイザー	白金の副脑
11～15	古の树海	ドラゴン	幼き姊の形见の石
16～20	风樱の森	キマイラ	精灵杀し
21～25	圣光石の废矿	ヒッポグリフ	イスキヤルの叹き
26～30	炎龙山	ジャンアント	ロケットナックル试制
31～35	风纹の遗迹	メデューサ	否定の指轮
36～40	慈水の森	オルトロス	ユイの节制
41～45	灵峰トール	エティン	玄室の针
46～50	幻龙の洞窟	ゴールドドラゴン	别离の锁

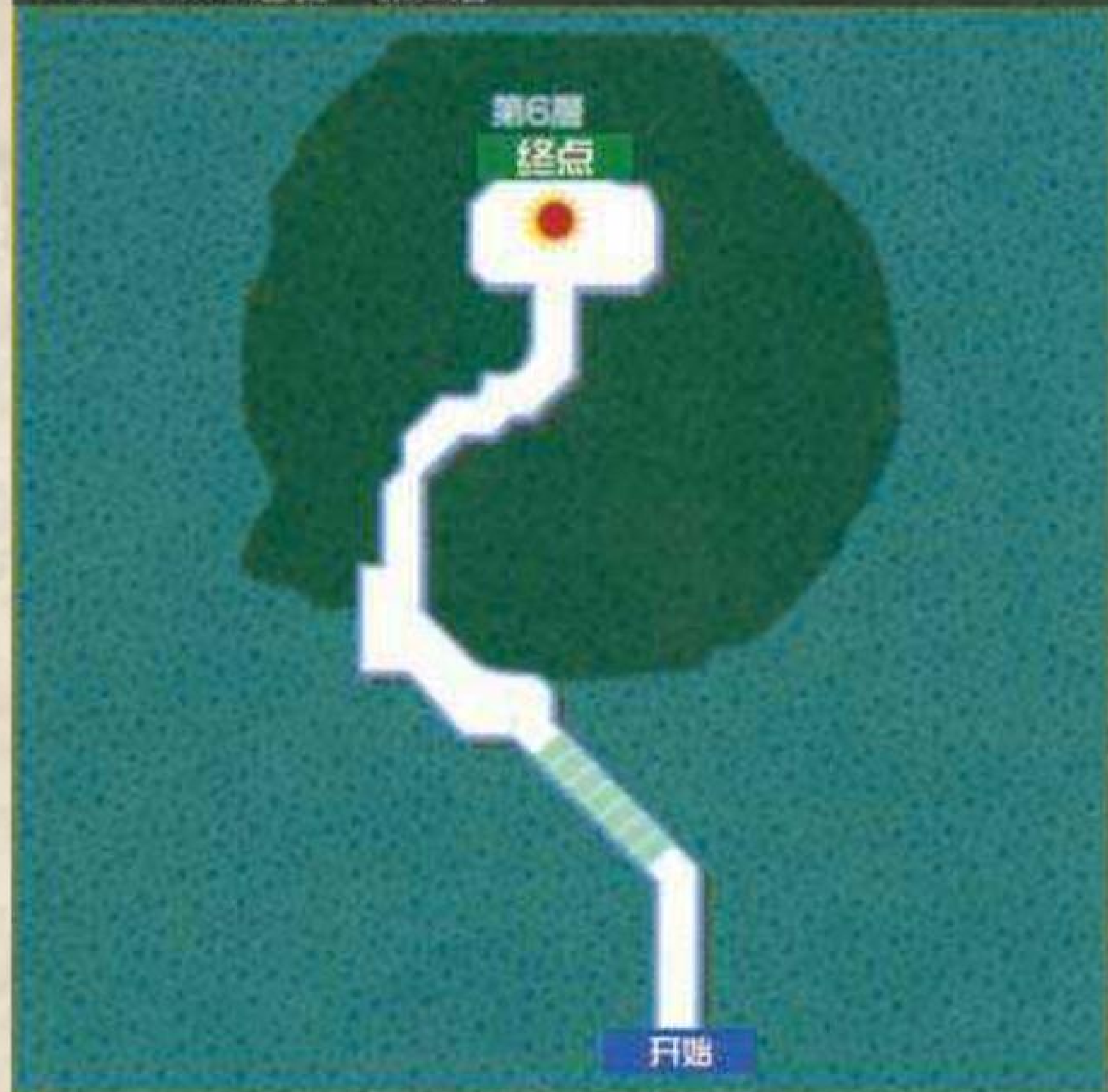
因为隐藏迷宫之旅比较漫长，为方便大家，同时也不会错过隐藏迷宫里的好宝贝，这里特意放出隐藏迷宫的全部50层地图。

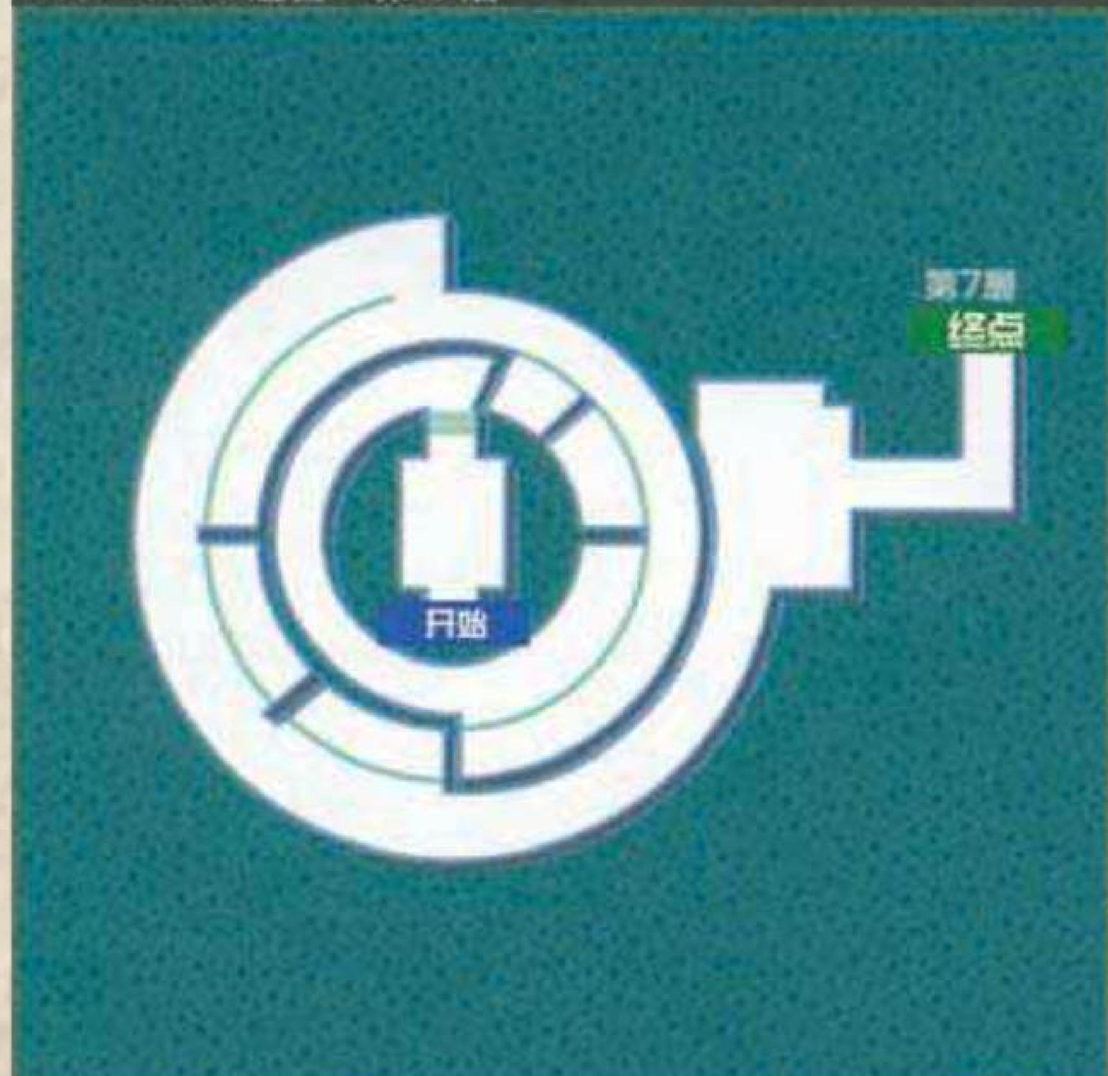


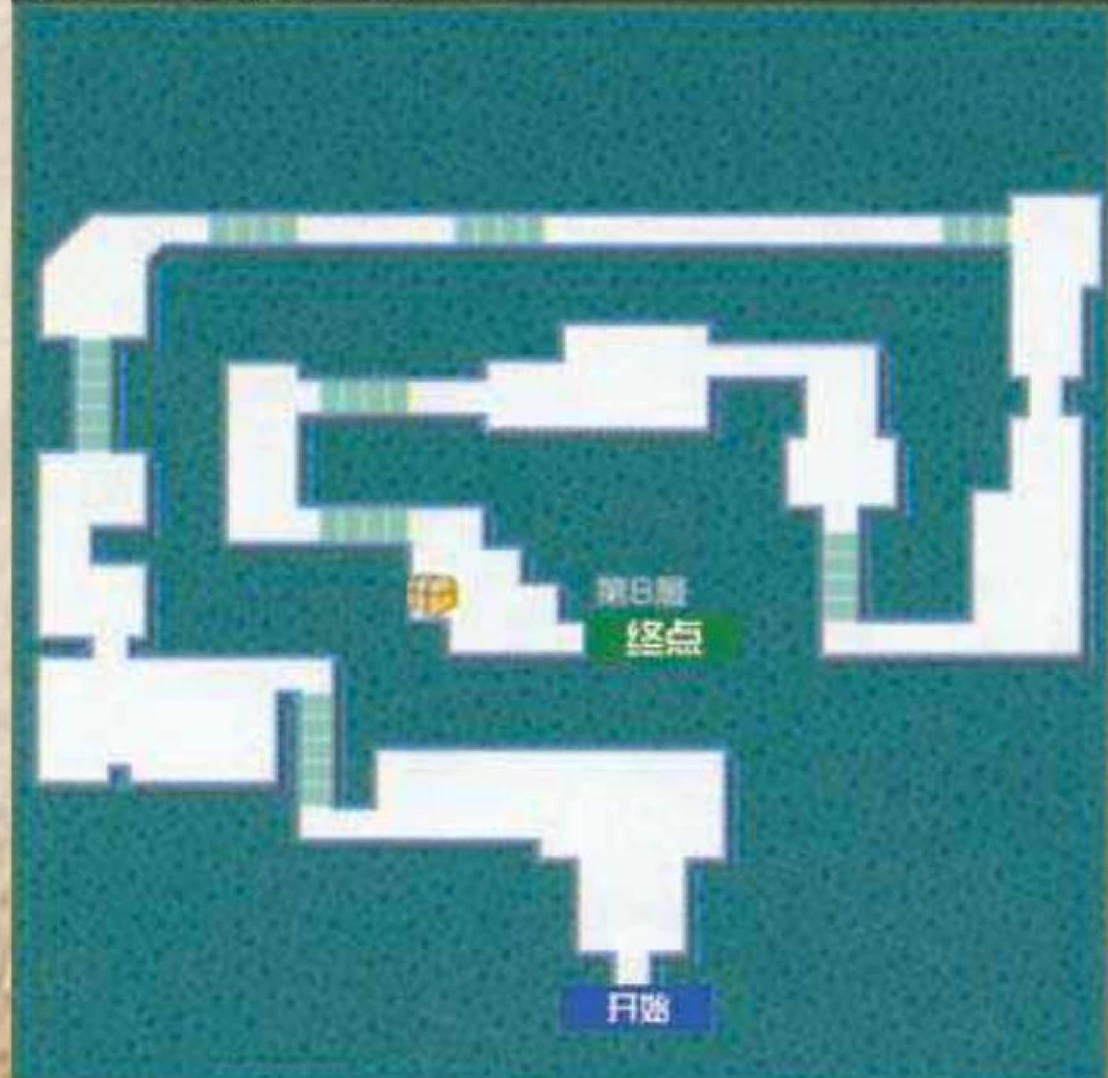


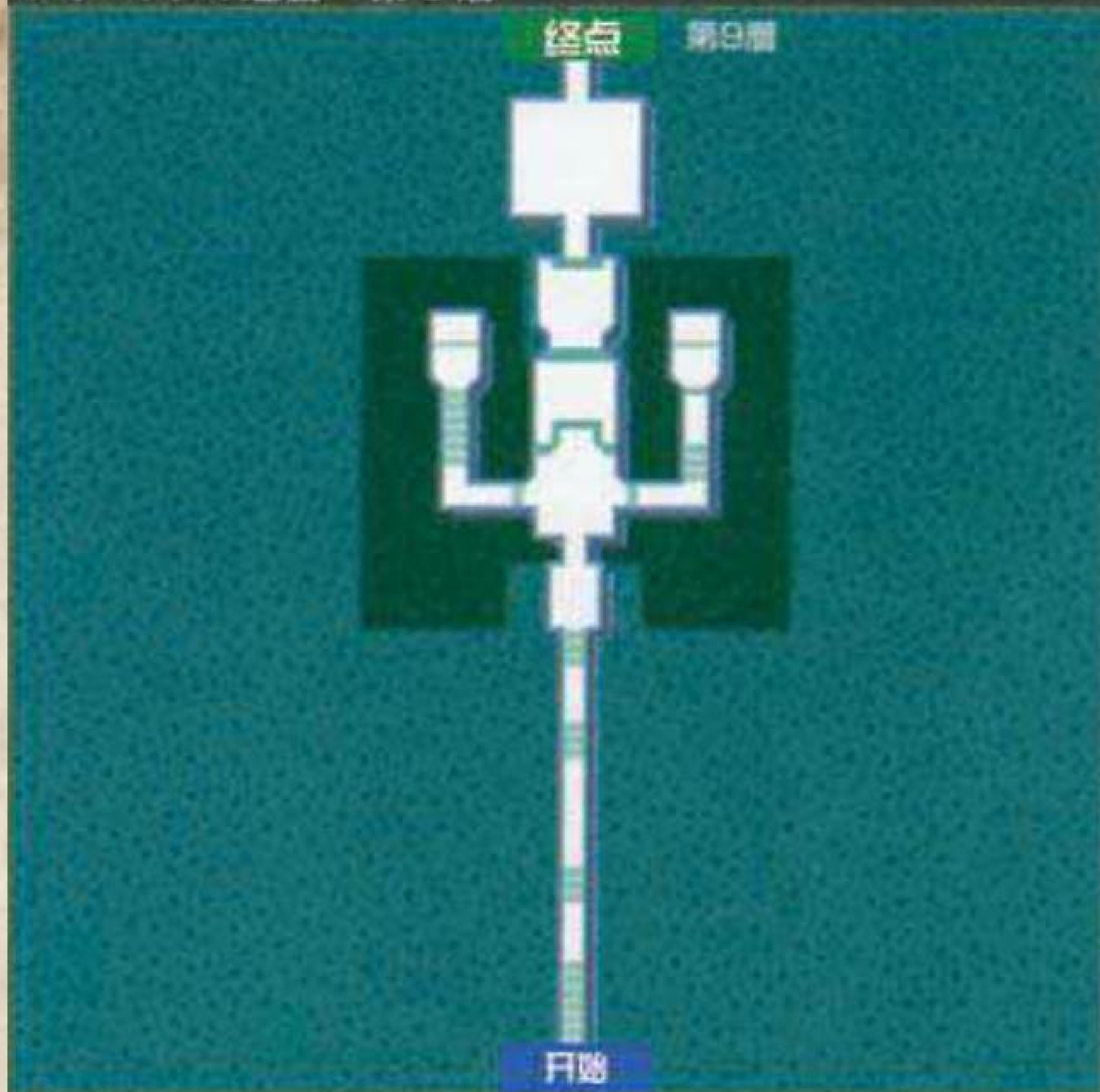



レオニックの迷宮　第4層
第5層
终点
开始

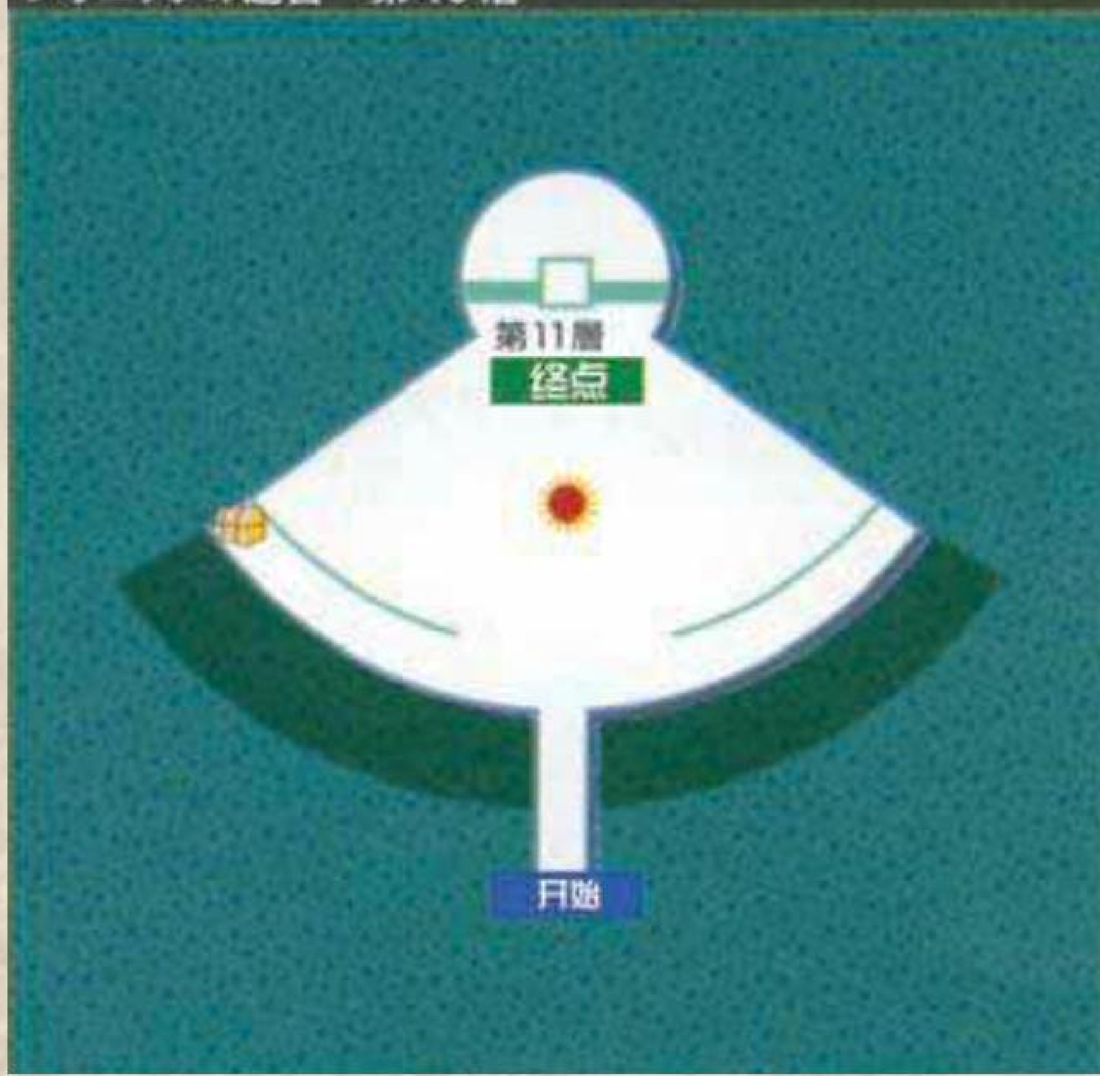

レオニックの迷宮　第5層
第6層
终点
开始


レオニックの迷宮　第6層
第7層
终点
开始

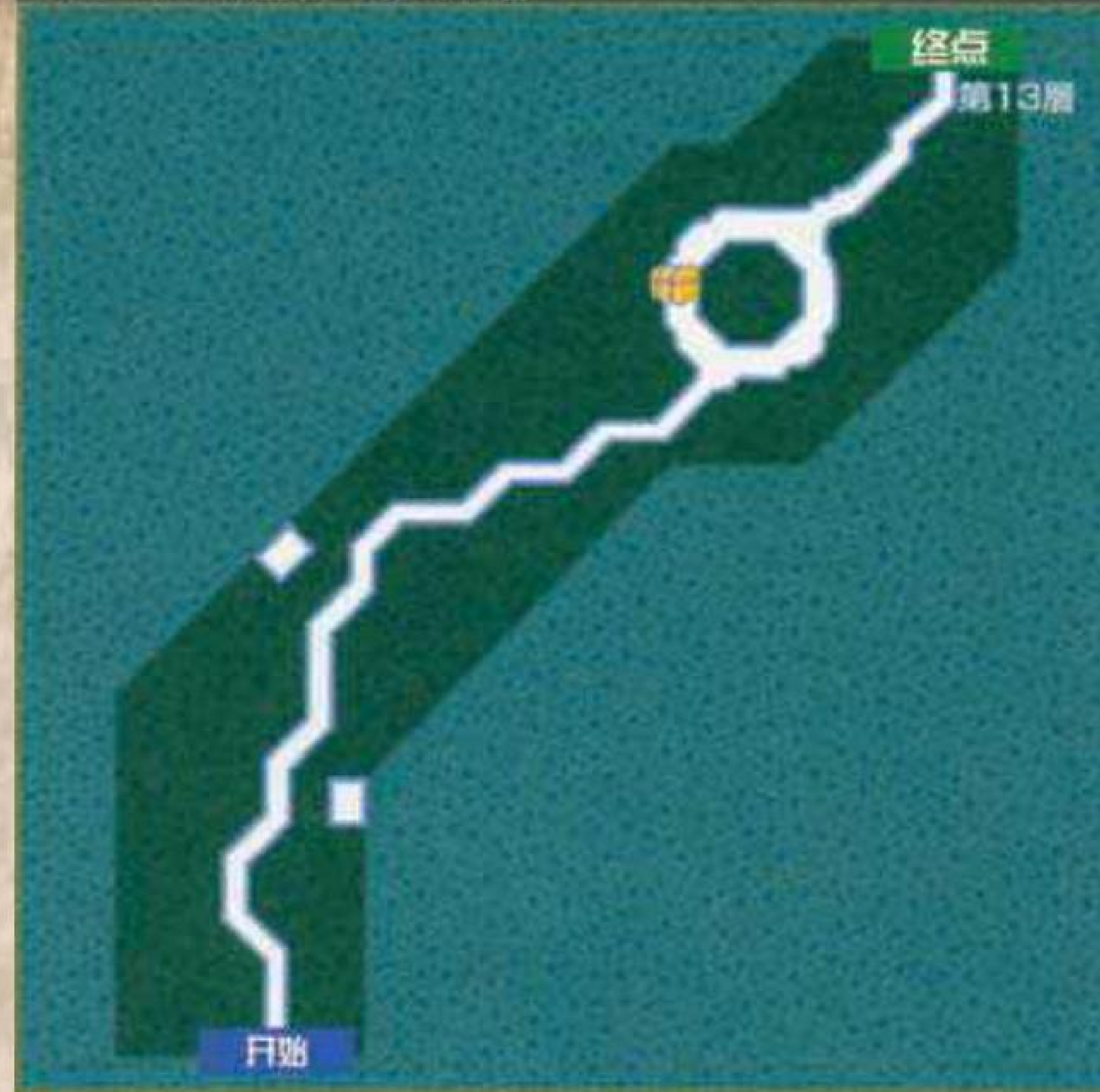

レオニックの迷宮　第7層
第8層
终点
开始


レオニックの迷宮　第8層
终点
第9層
开始


レオニックの迷宮　第9層
终点
第10層
开始

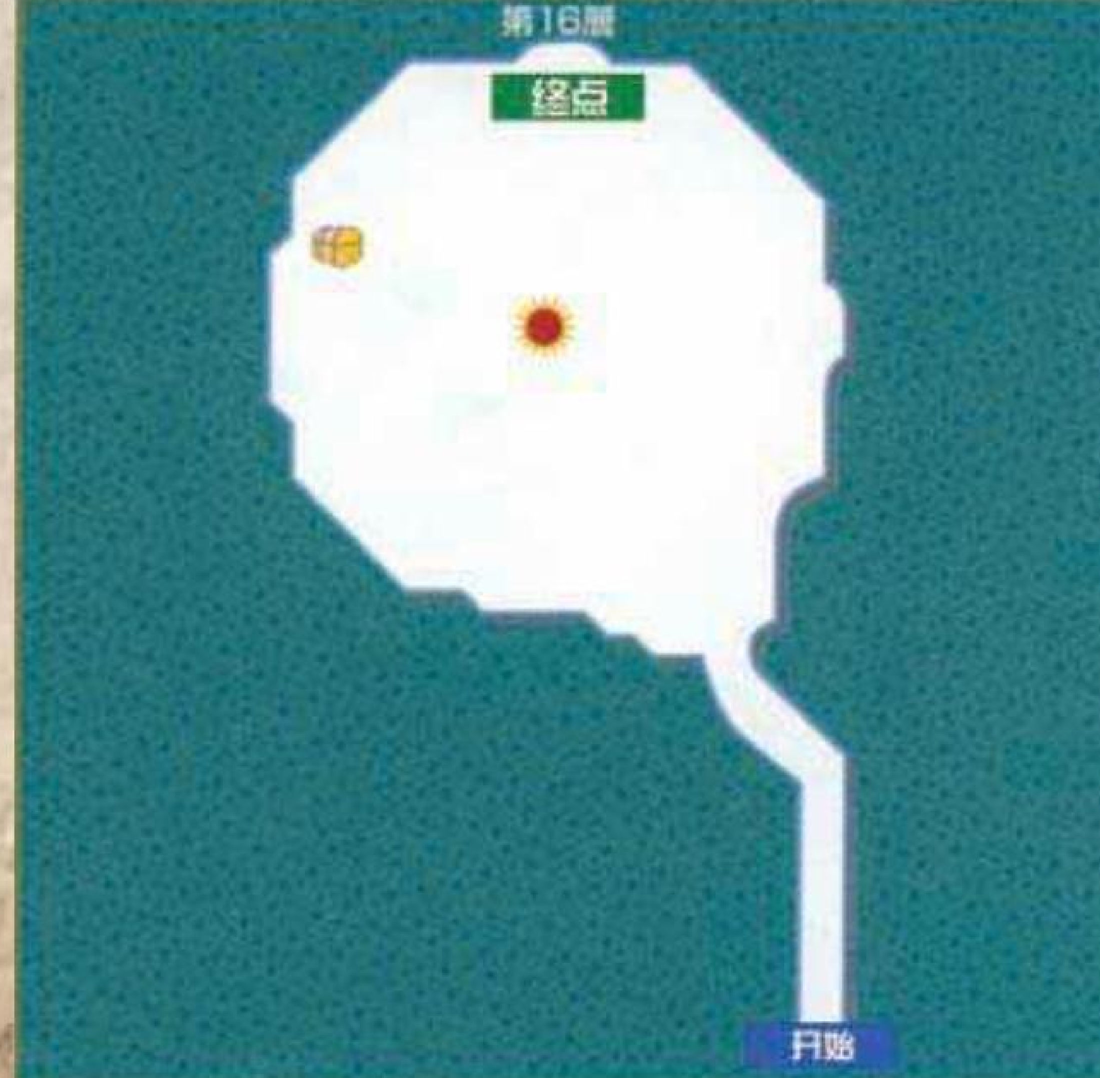

レオニックの迷宮　第10層
第11層
终点
开始


レオニックの迷宮　第11層
第12層
终点
开始

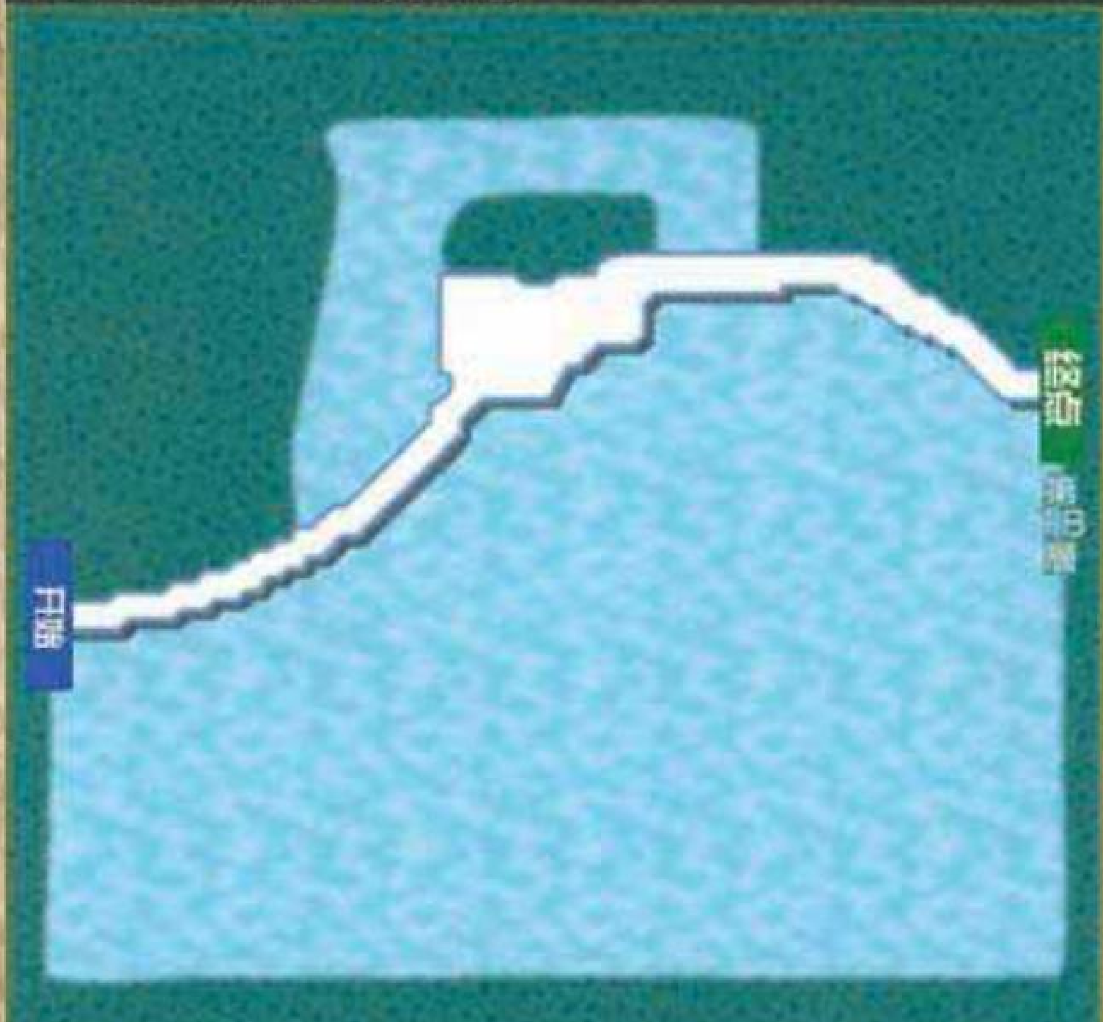

レオニックの迷宮　第12層
终点
第13層
开始


レオニックの迷宮　第13層
开始
第14層
终点

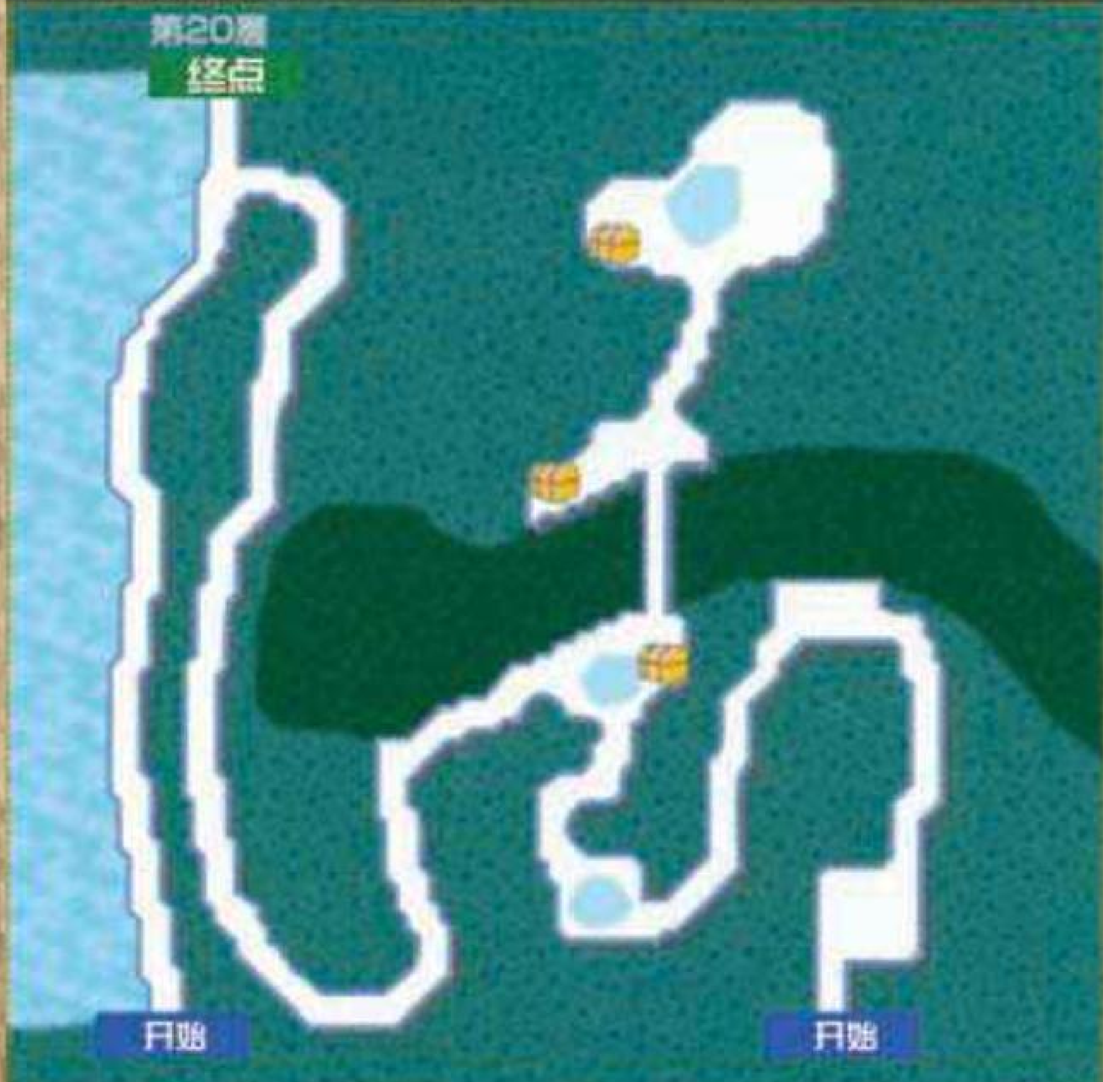

レオニックの迷宮　第14層
第15層
终点
开始


レオニックの迷宮　第15層
第16層
终点
开始

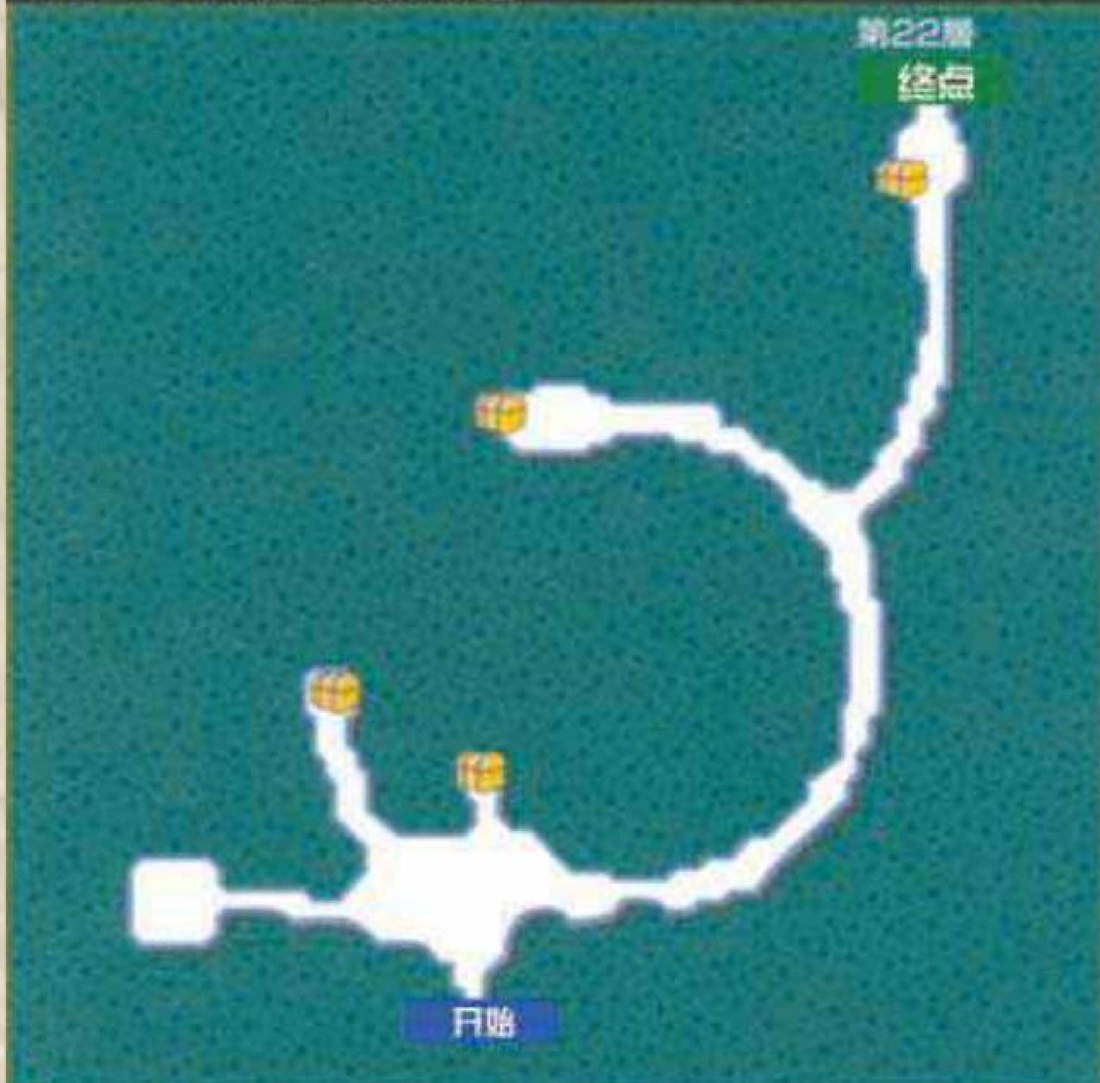






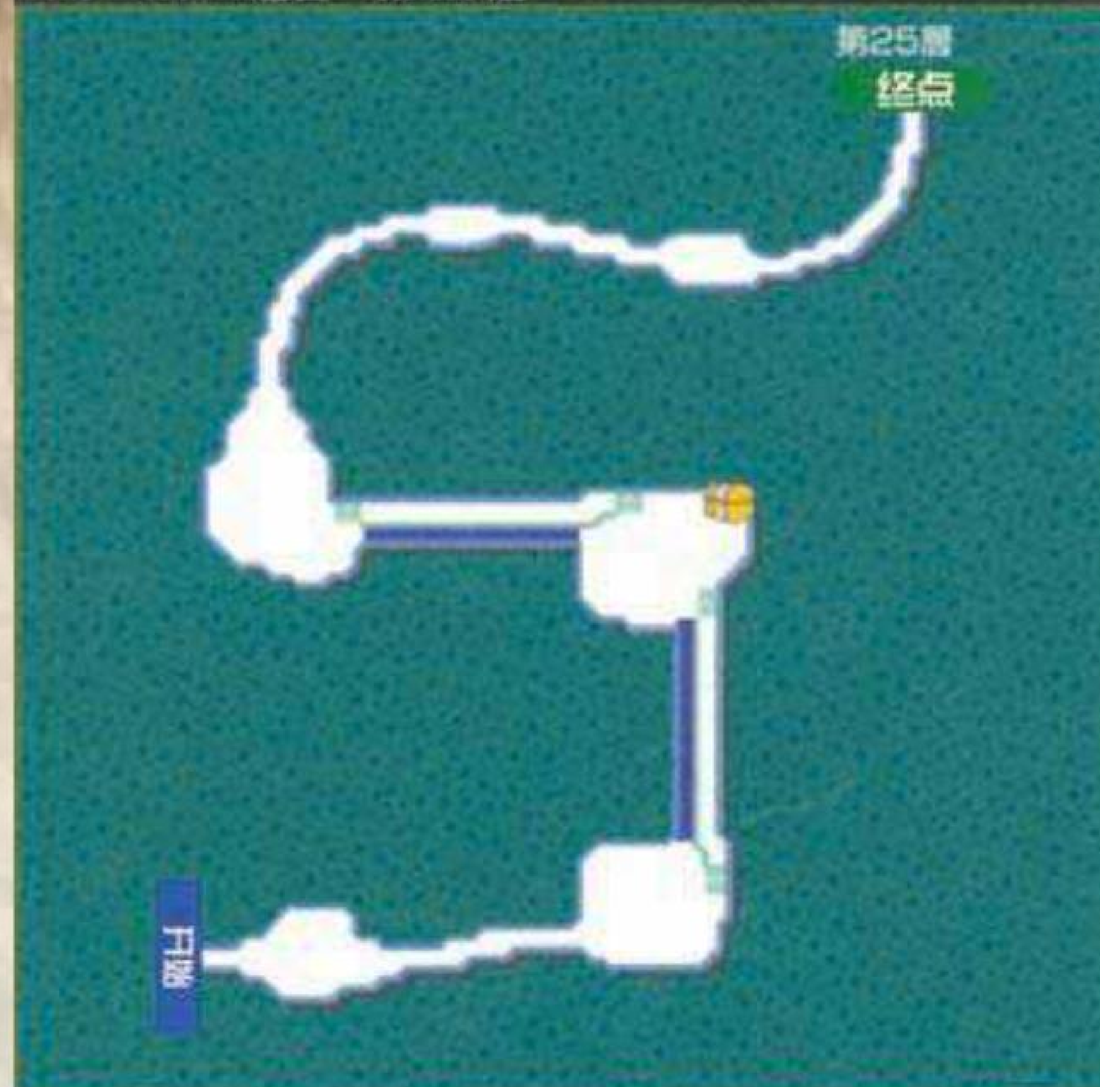


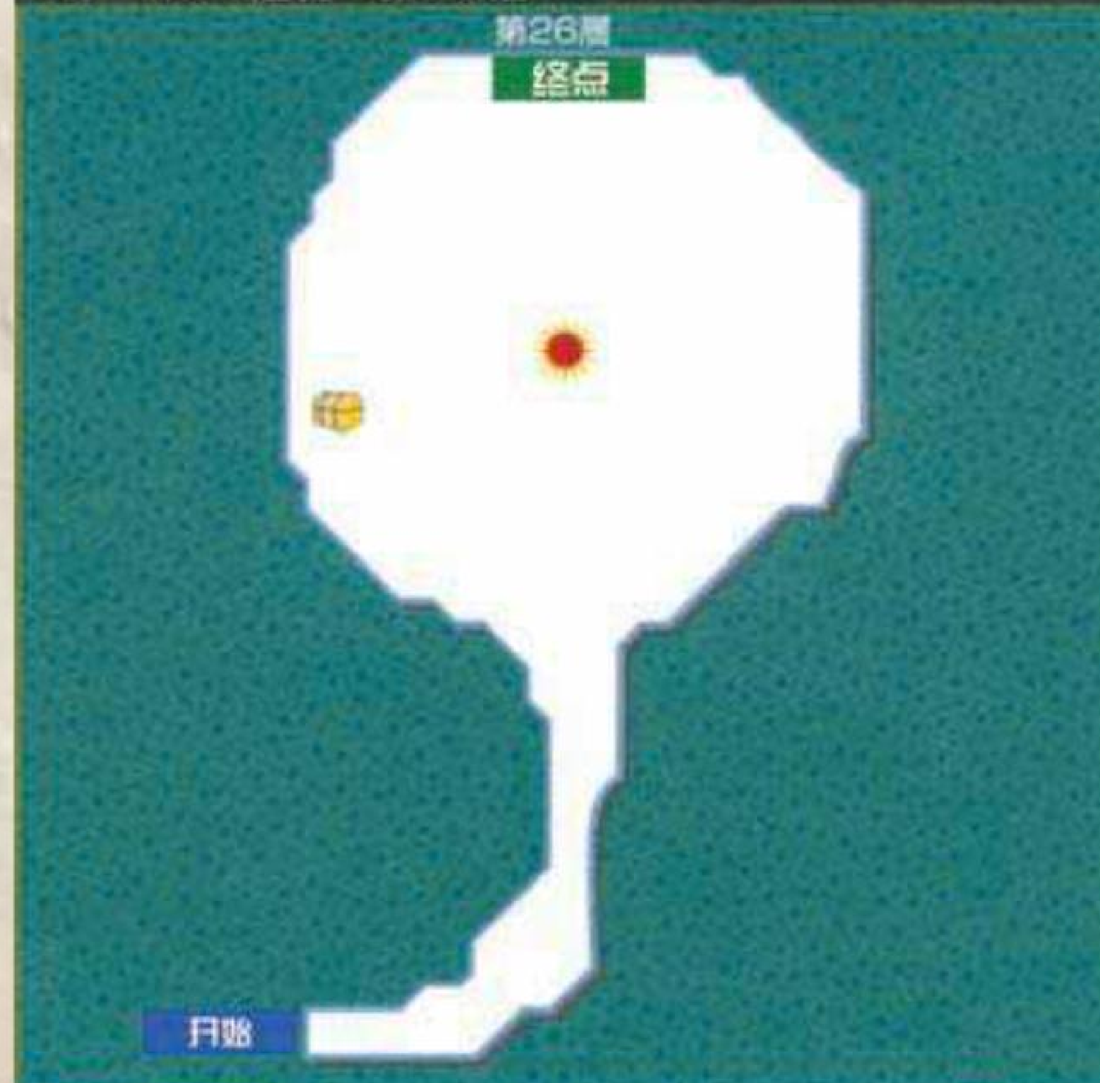


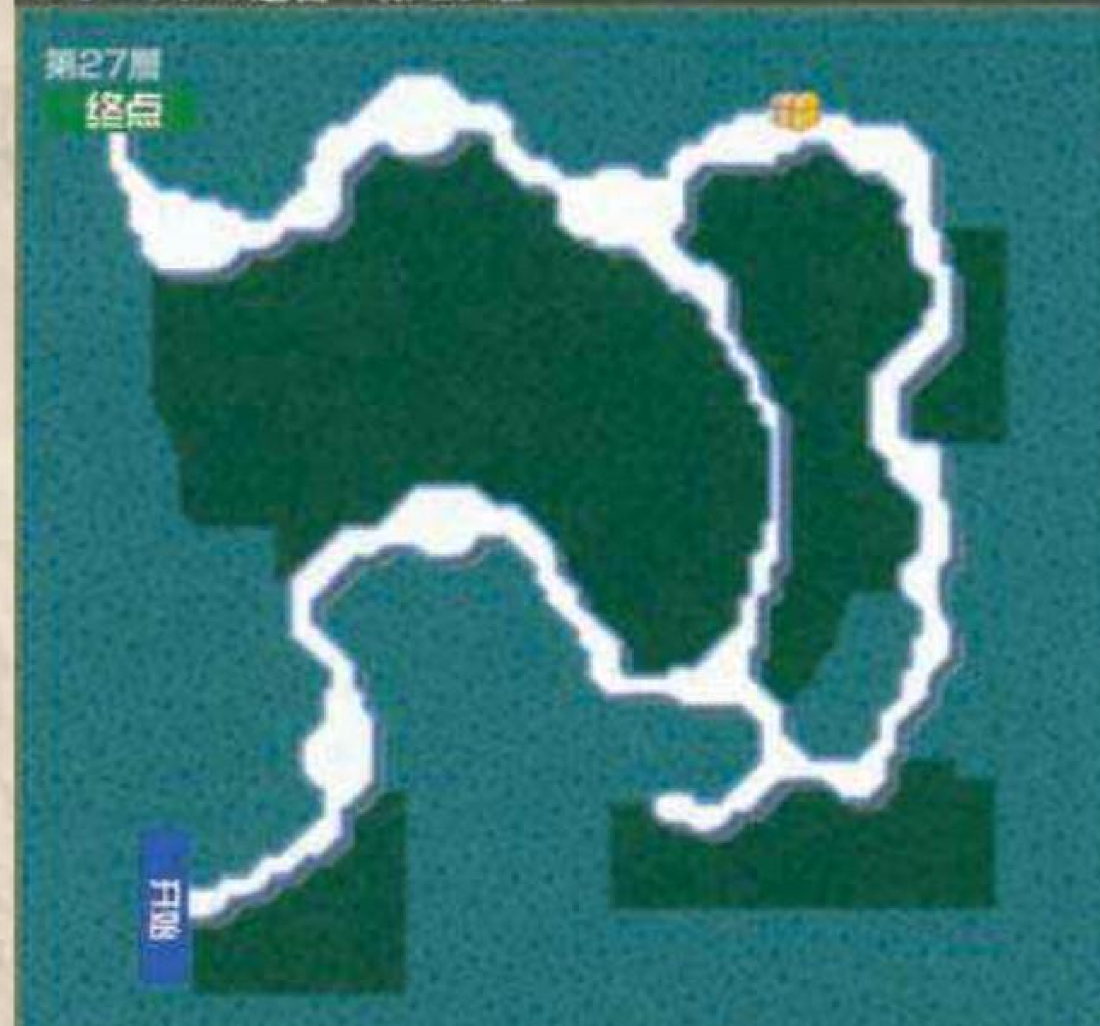














信息集结
特企集结
劲作集结
攻略集结

レオニックの迷宮　第 28 層



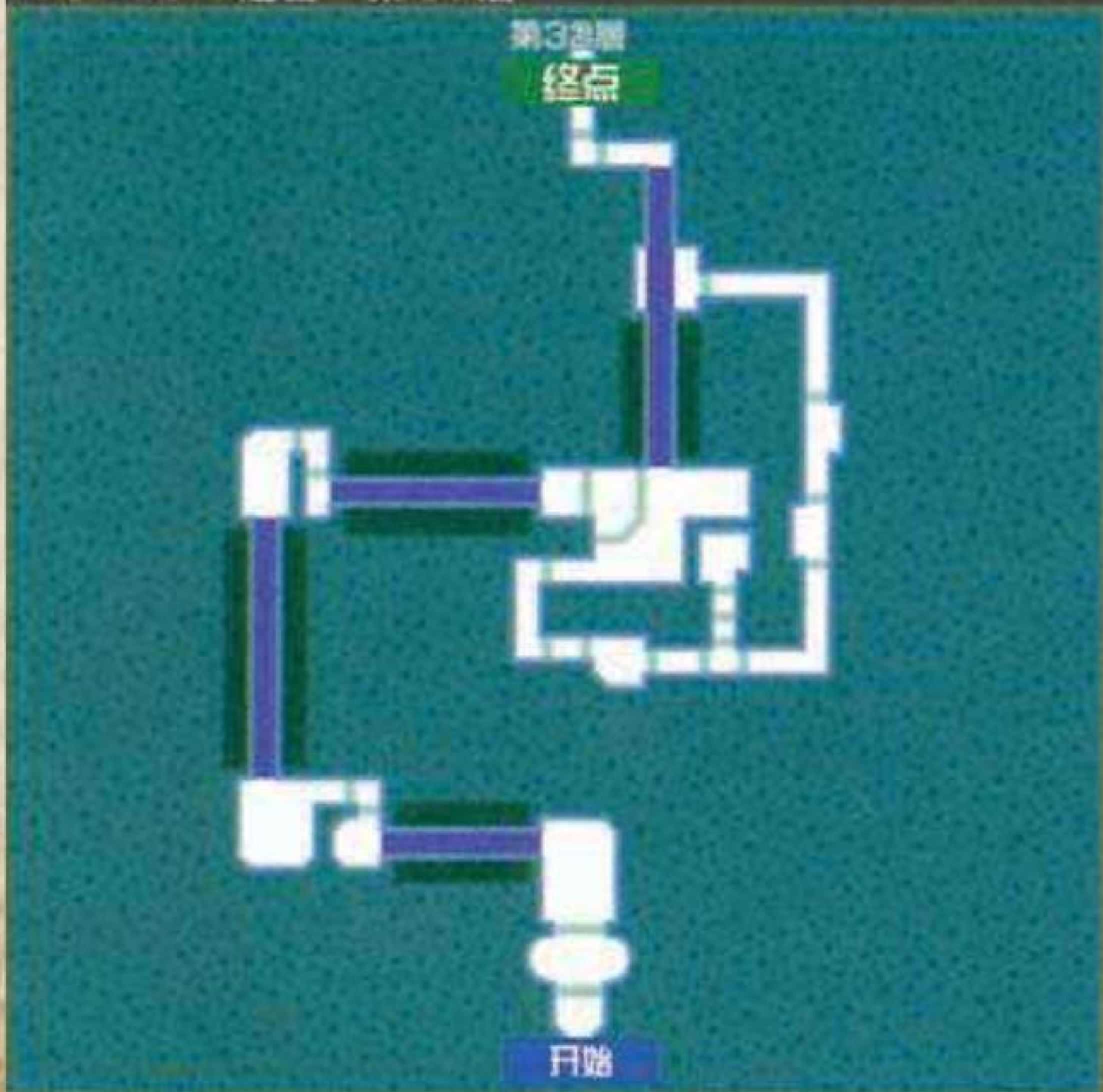
レオニックの迷宮　第 29 層



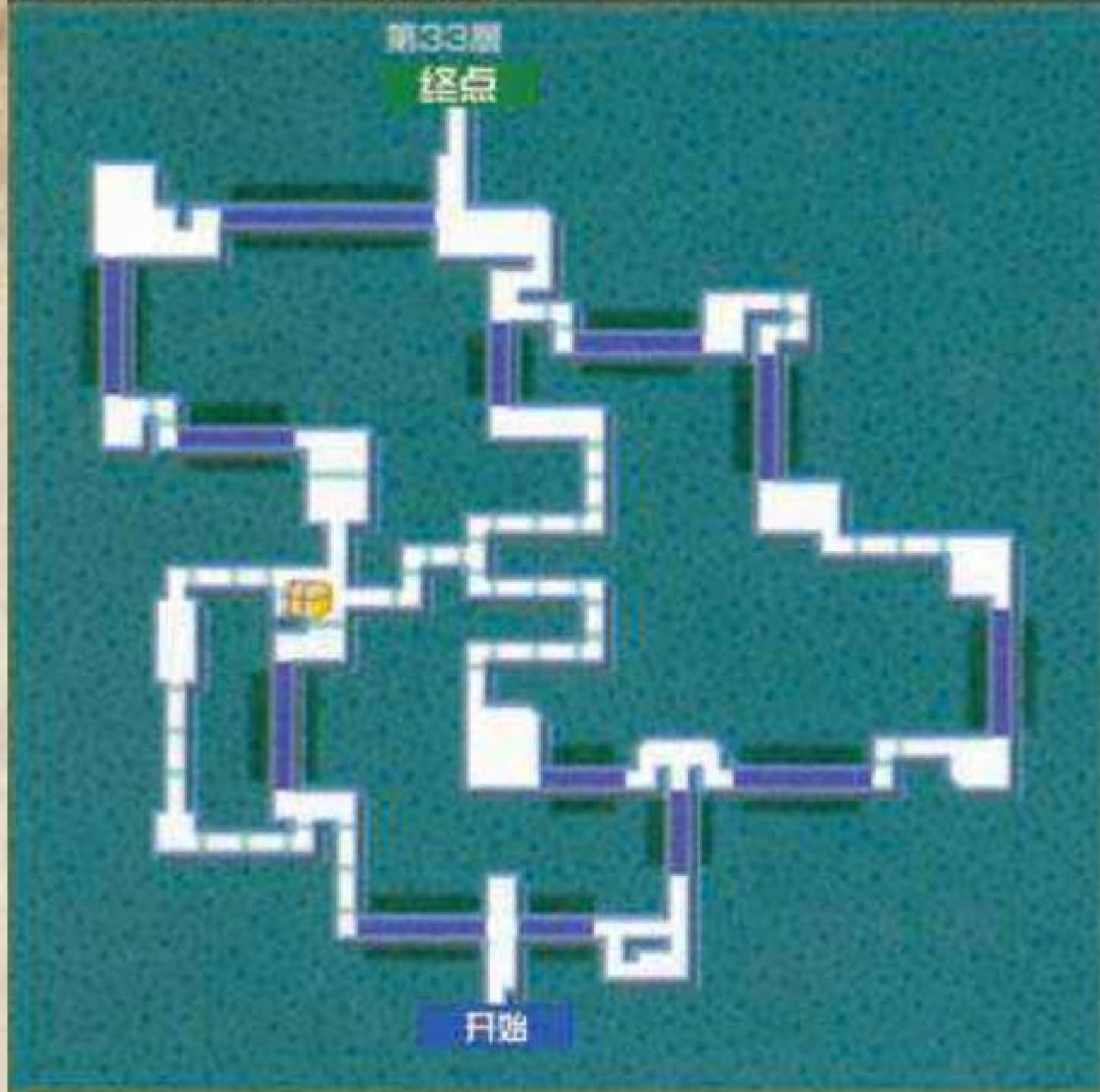
レオニックの迷宮　第 30 層



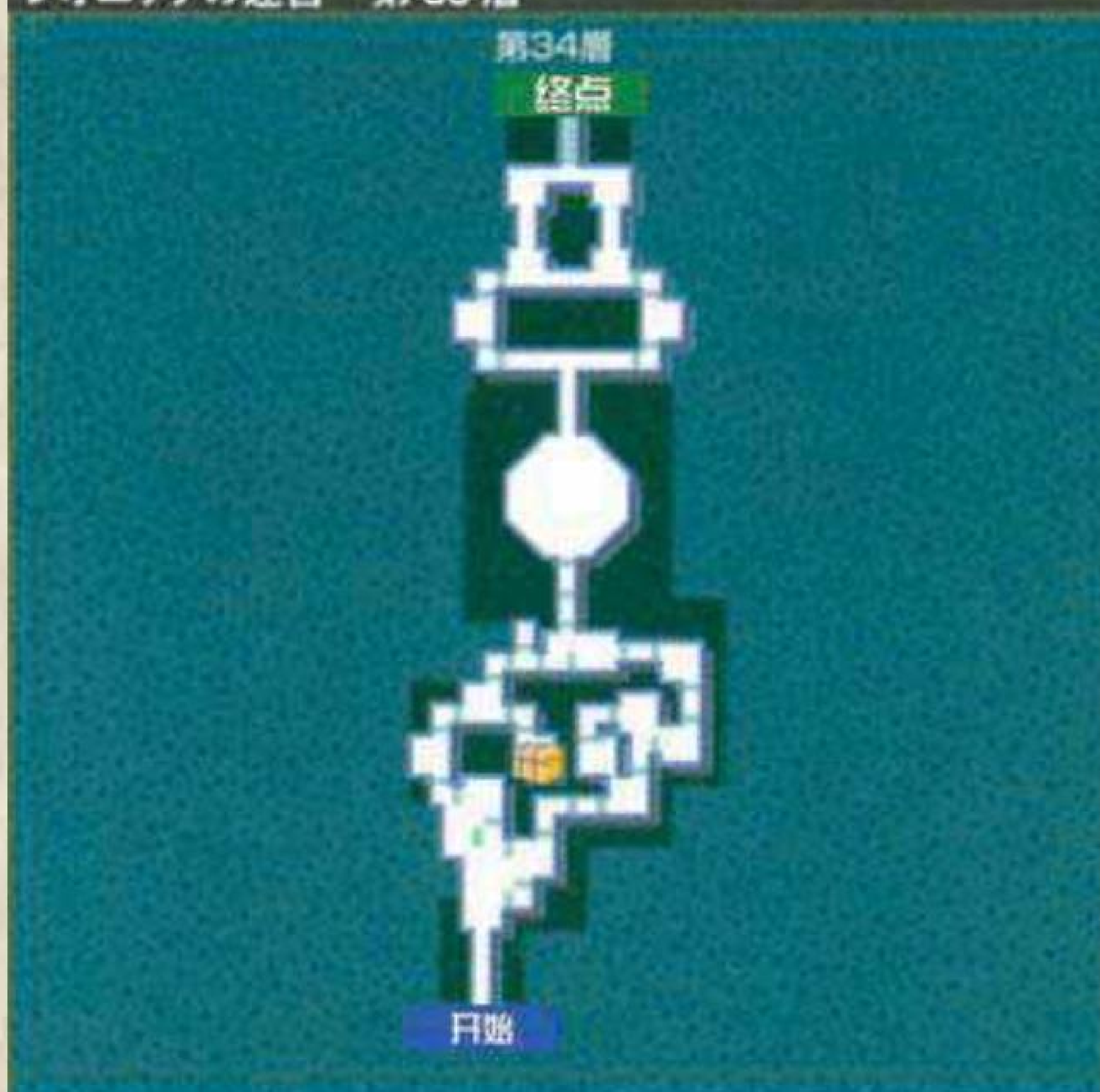
レオニックの迷宮　第 31 層



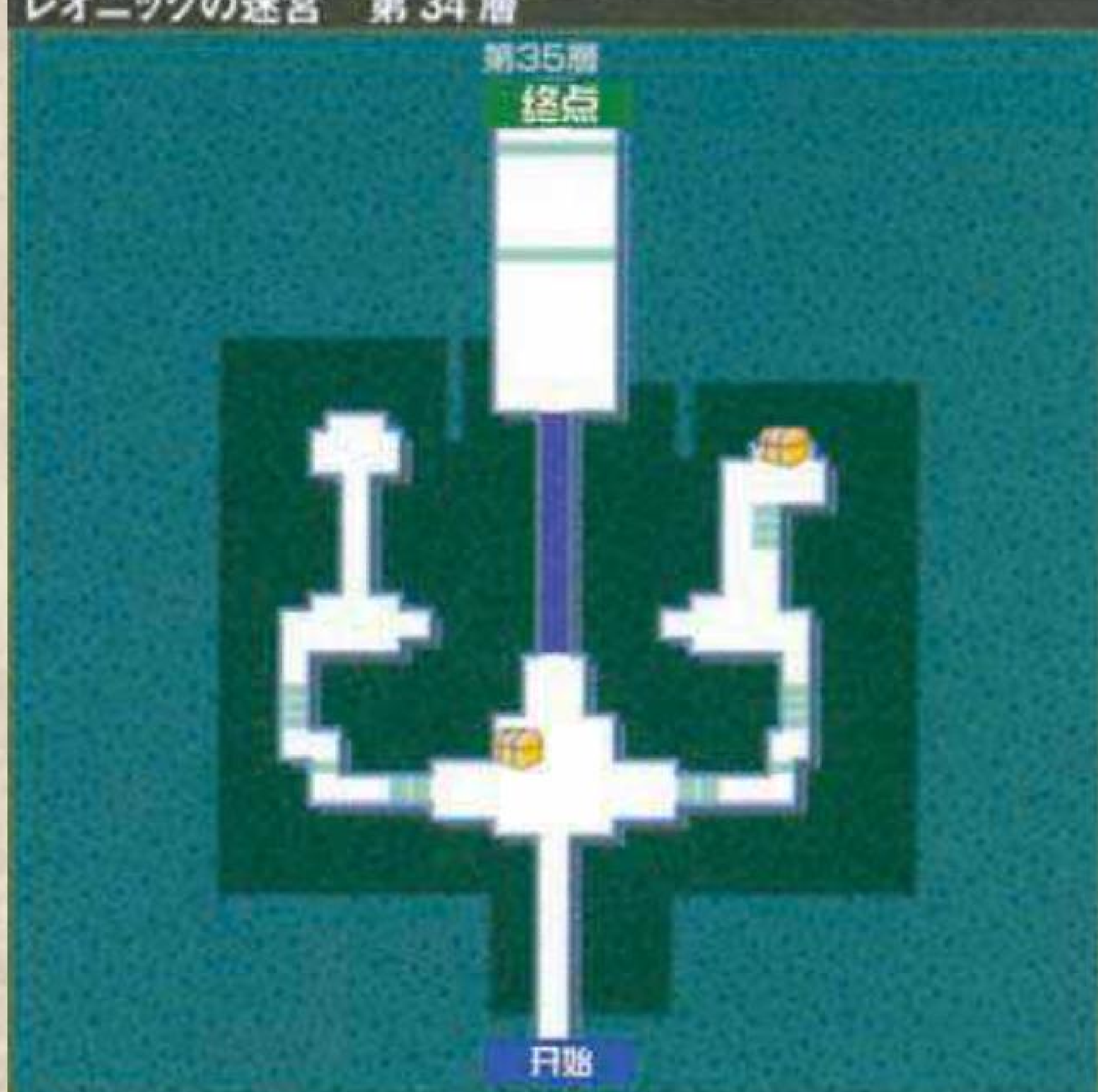
レオニックの迷宮　第 32 層



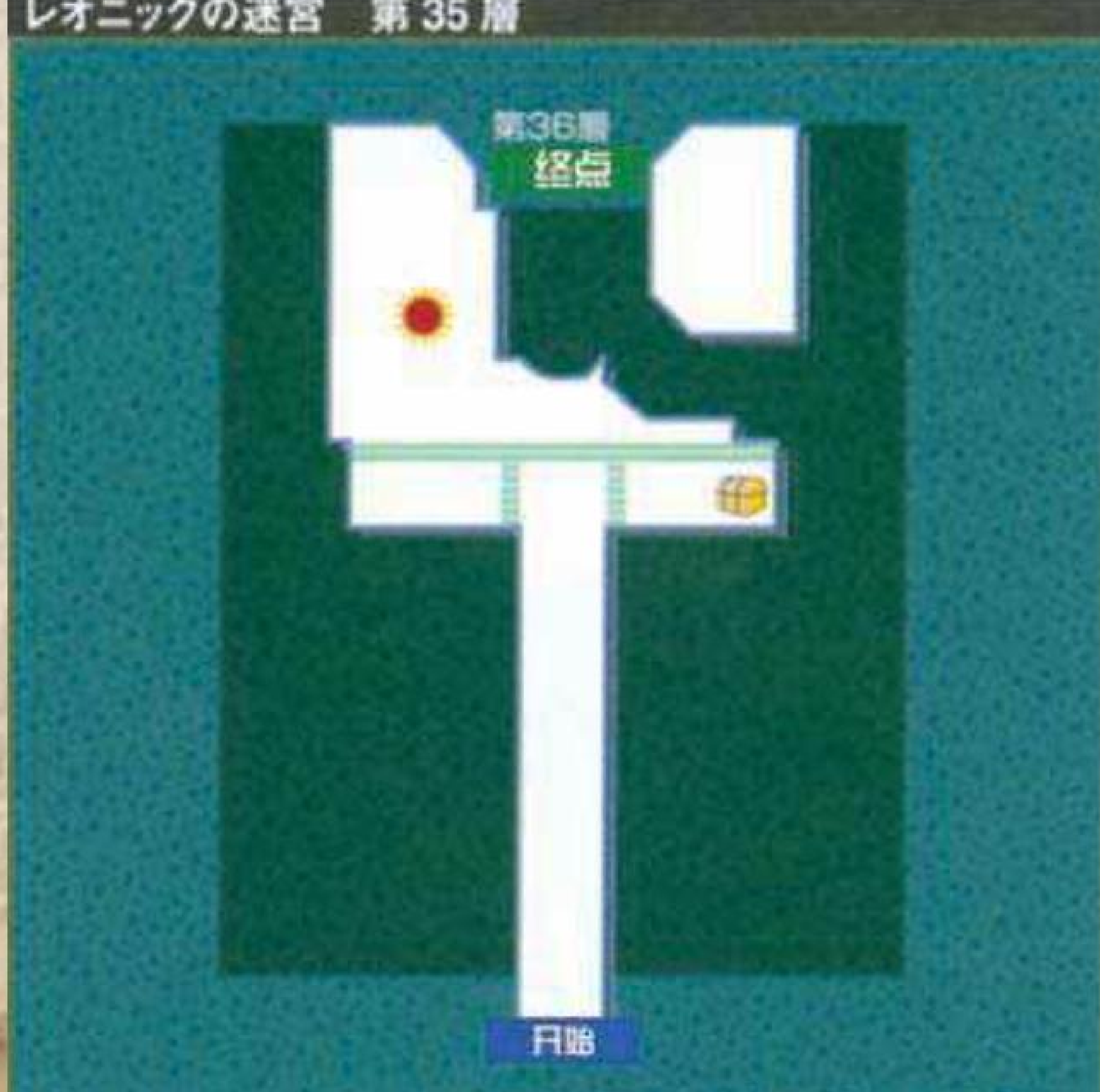
レオニックの迷宮　第 33 層



レオニックの迷宮　第 34 層



レオニックの迷宮　第 35 層



レオニックの迷宮　第 36 層



レオニックの迷宮　第 37 層

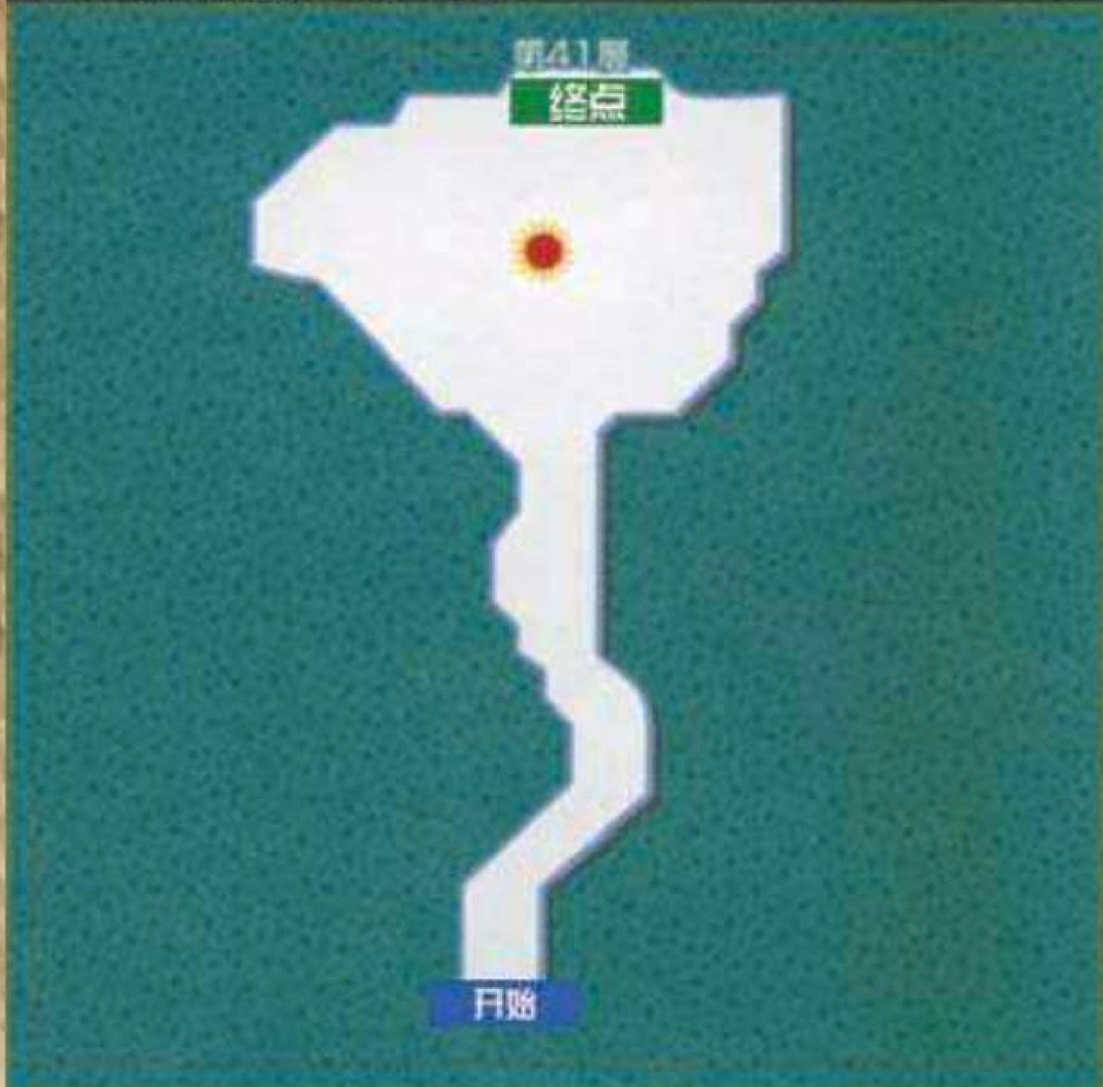


レオニックの迷宮　第 38 層



レオニックの迷宮　第 39 層

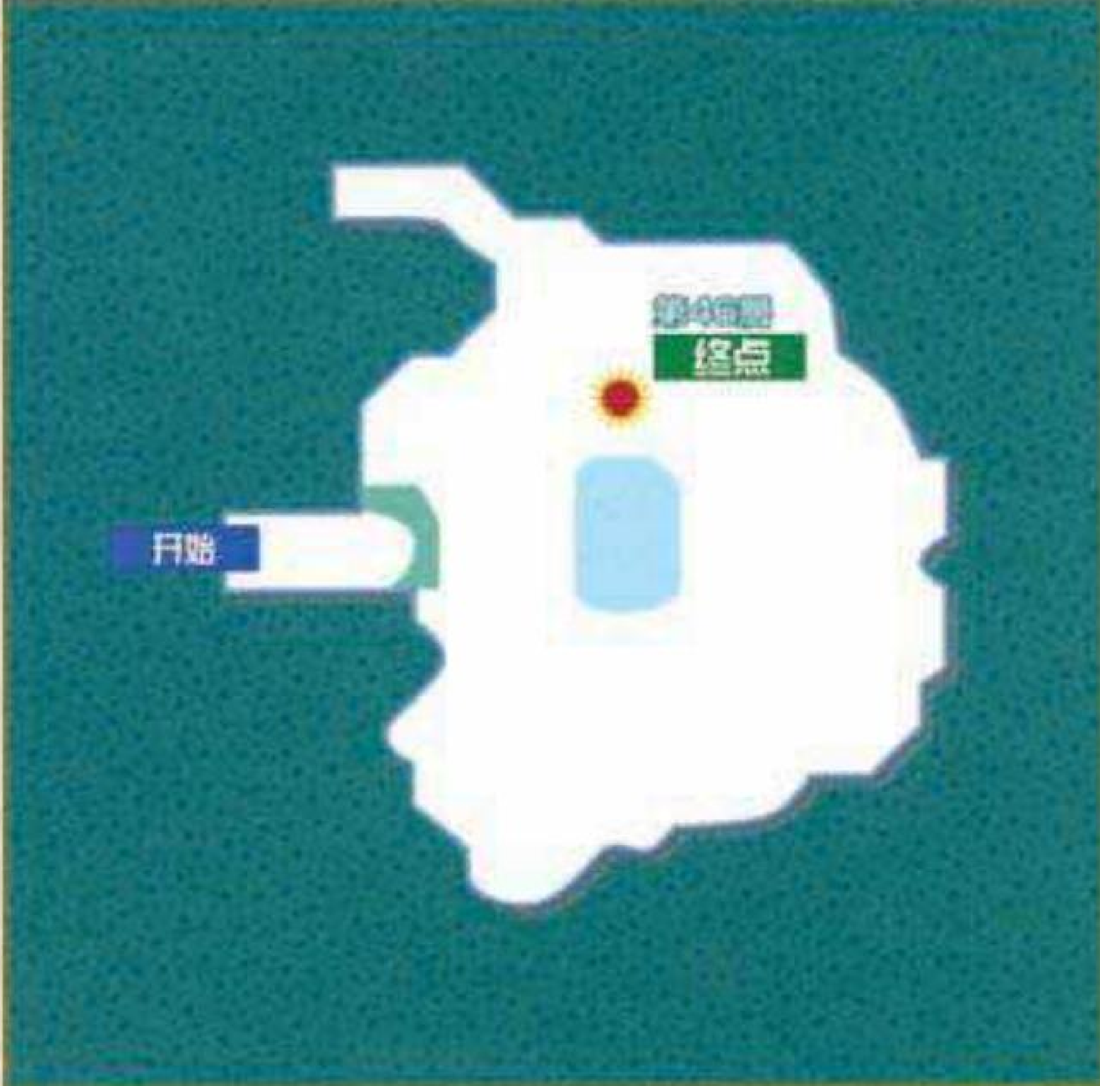


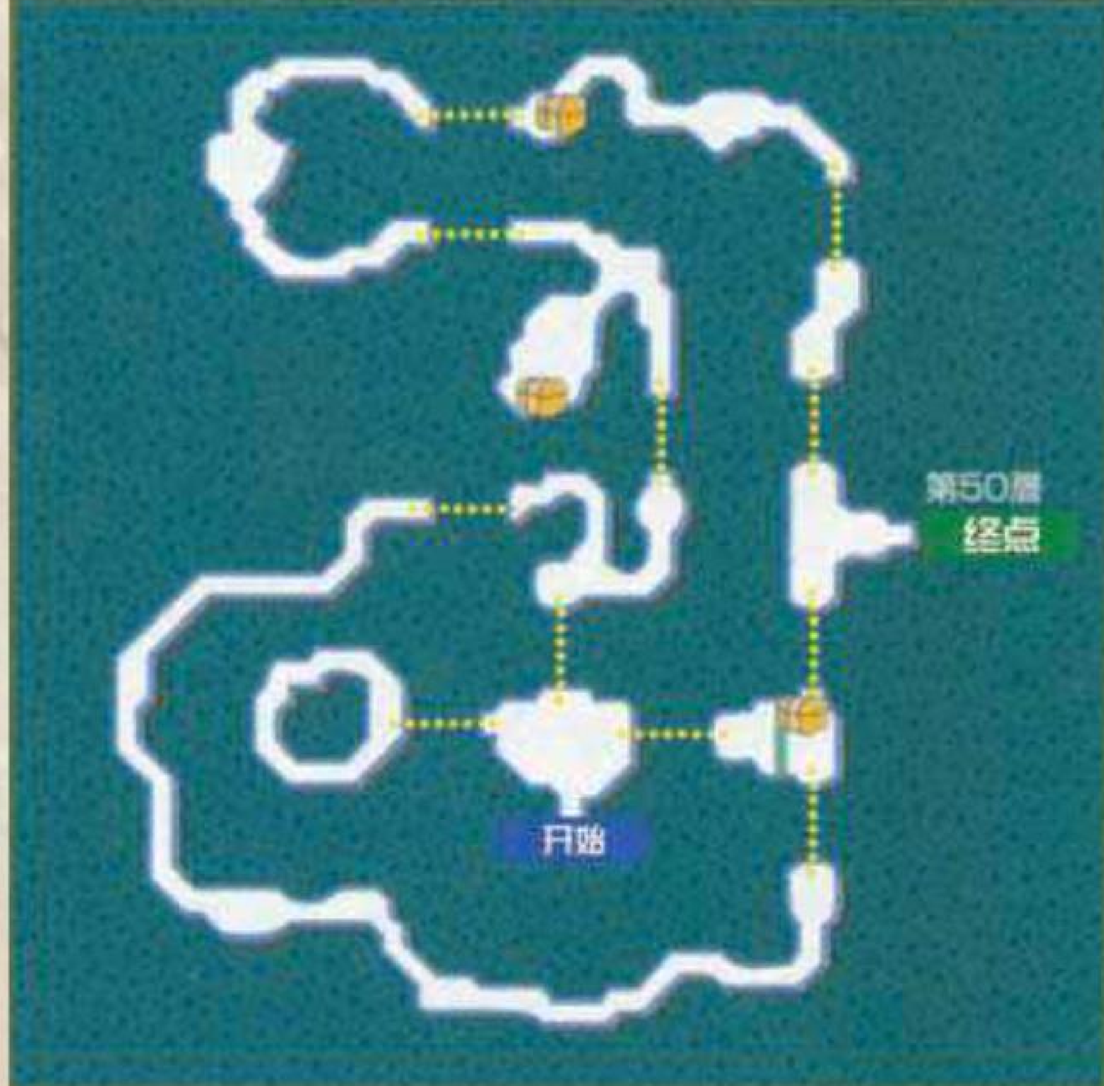

レオニックの迷宮 第40層
第41層
终点
开始


レオニックの迷宮 第44層
第45層
终点
开始

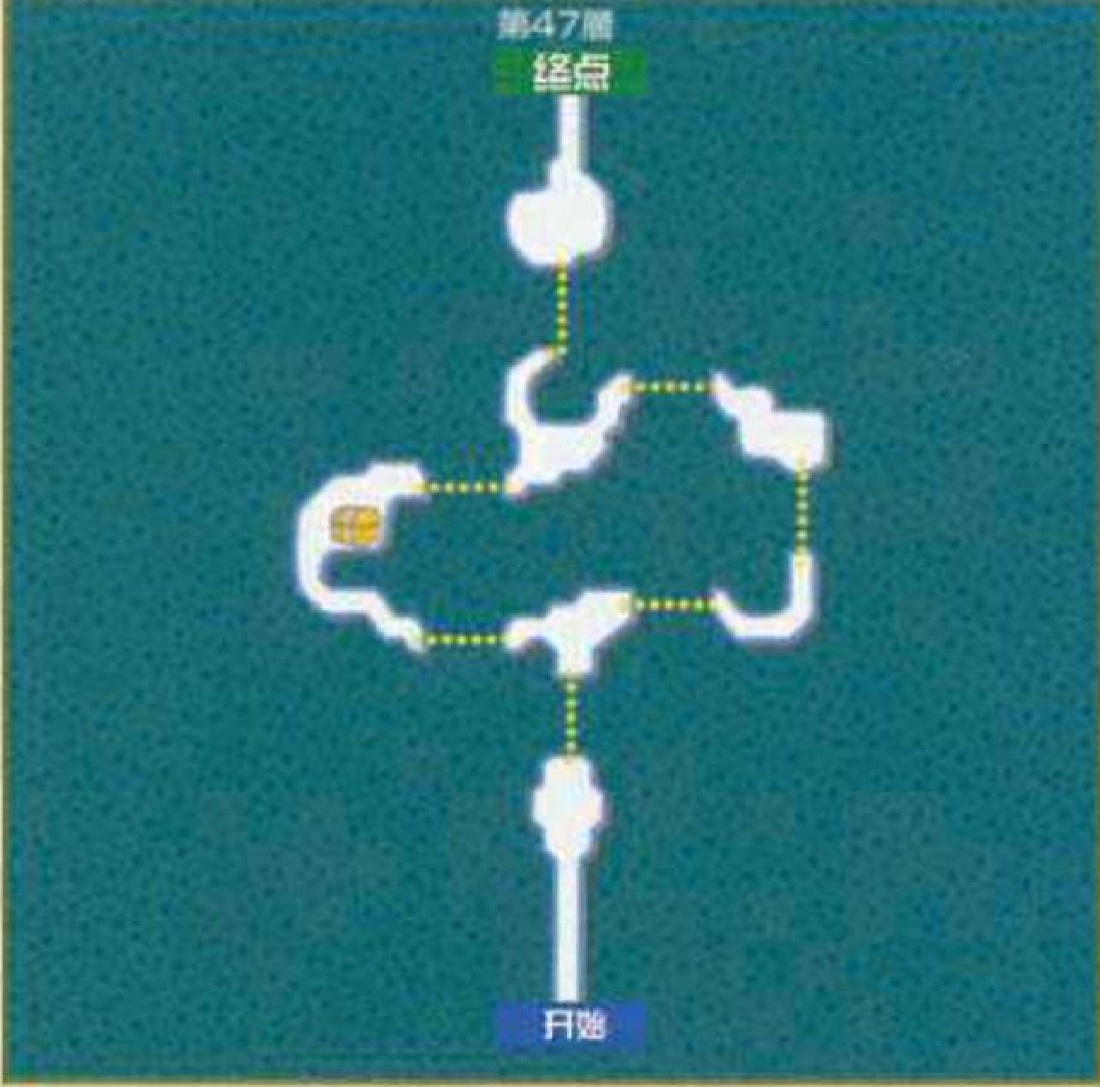

レオニックの迷宮 第48層
第49層
终点
开始

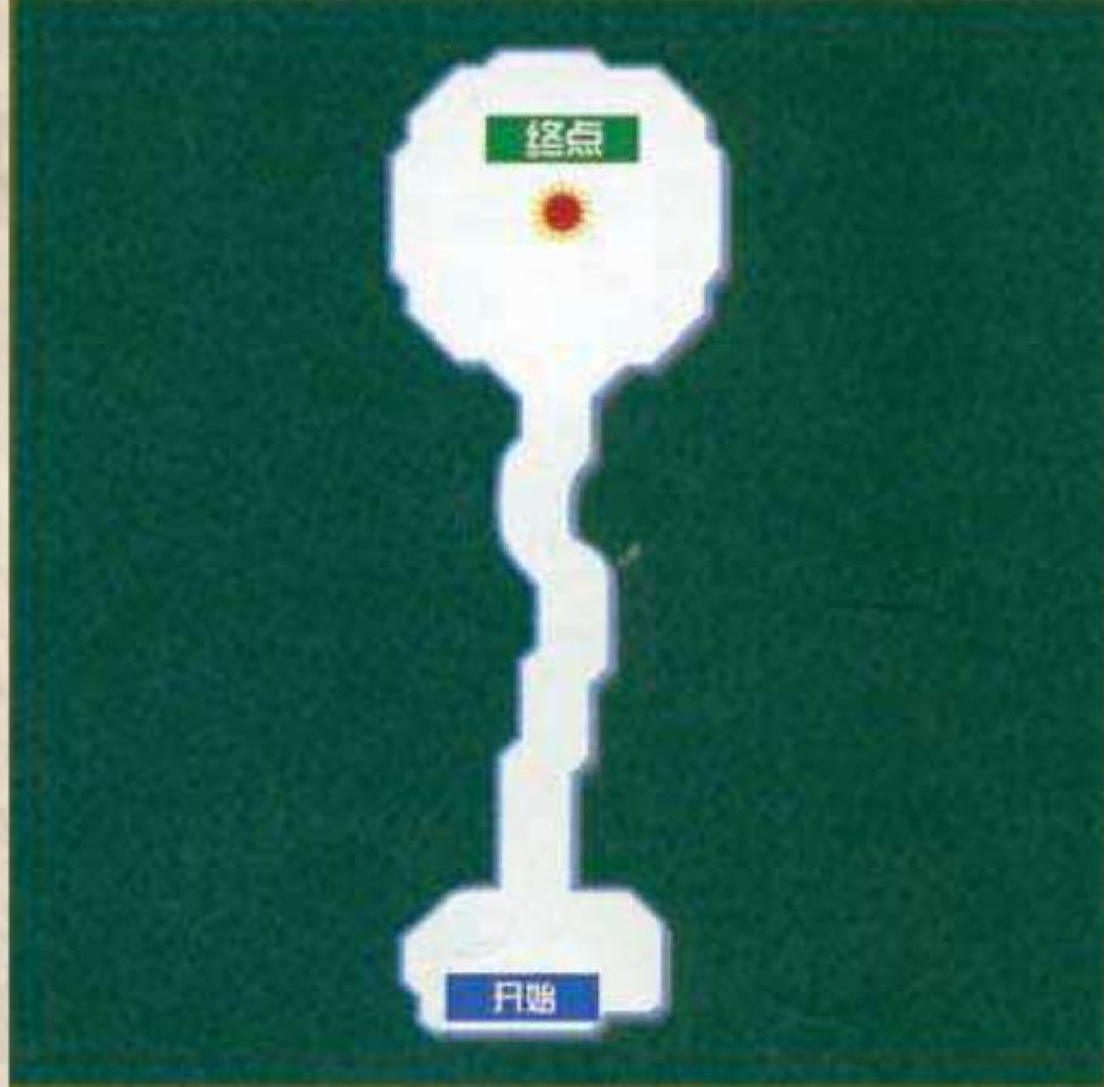

レオニックの迷宮 第41層
第42層
终点
开始

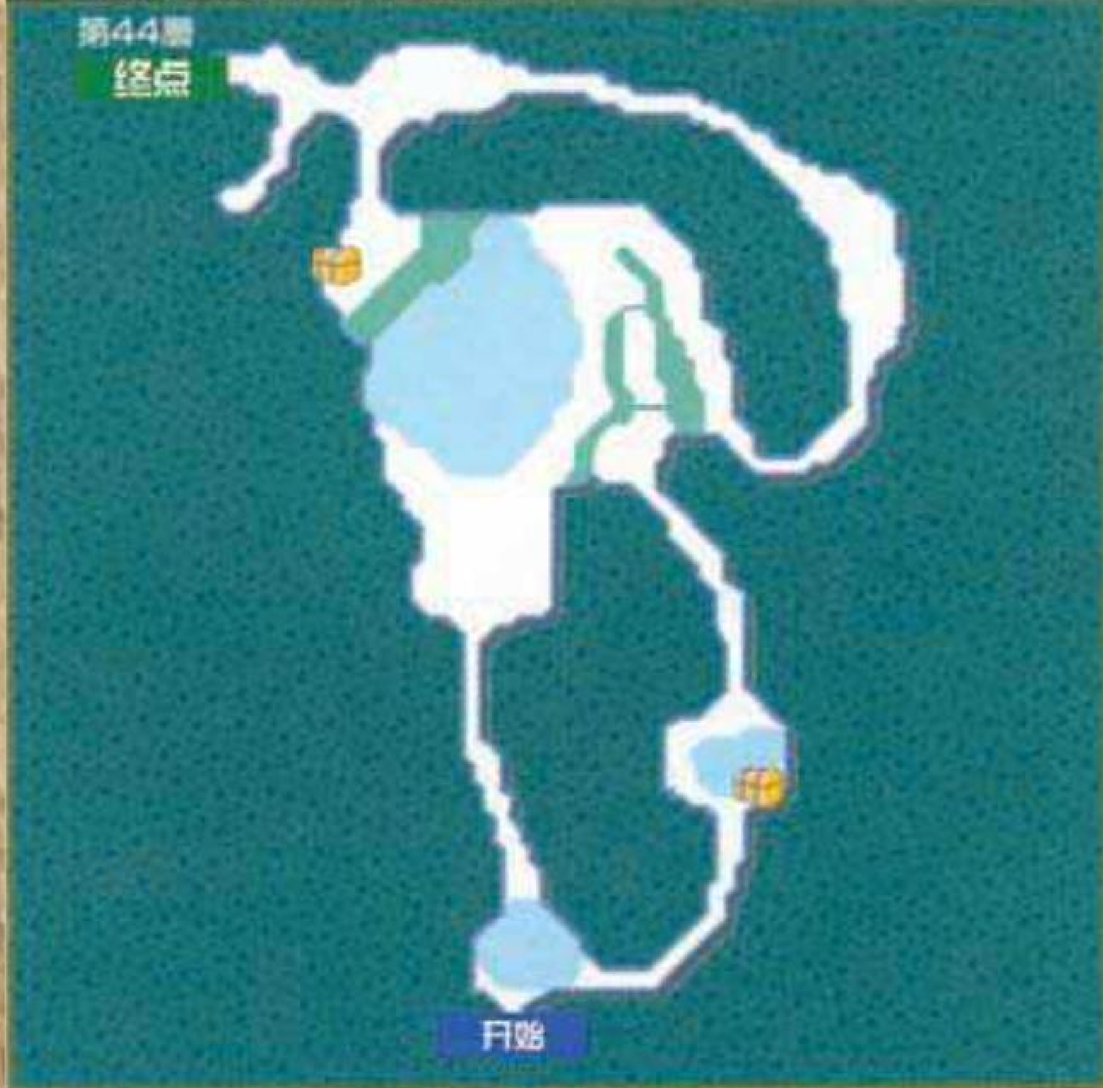

レオニックの迷宮 第45層
终点
开始

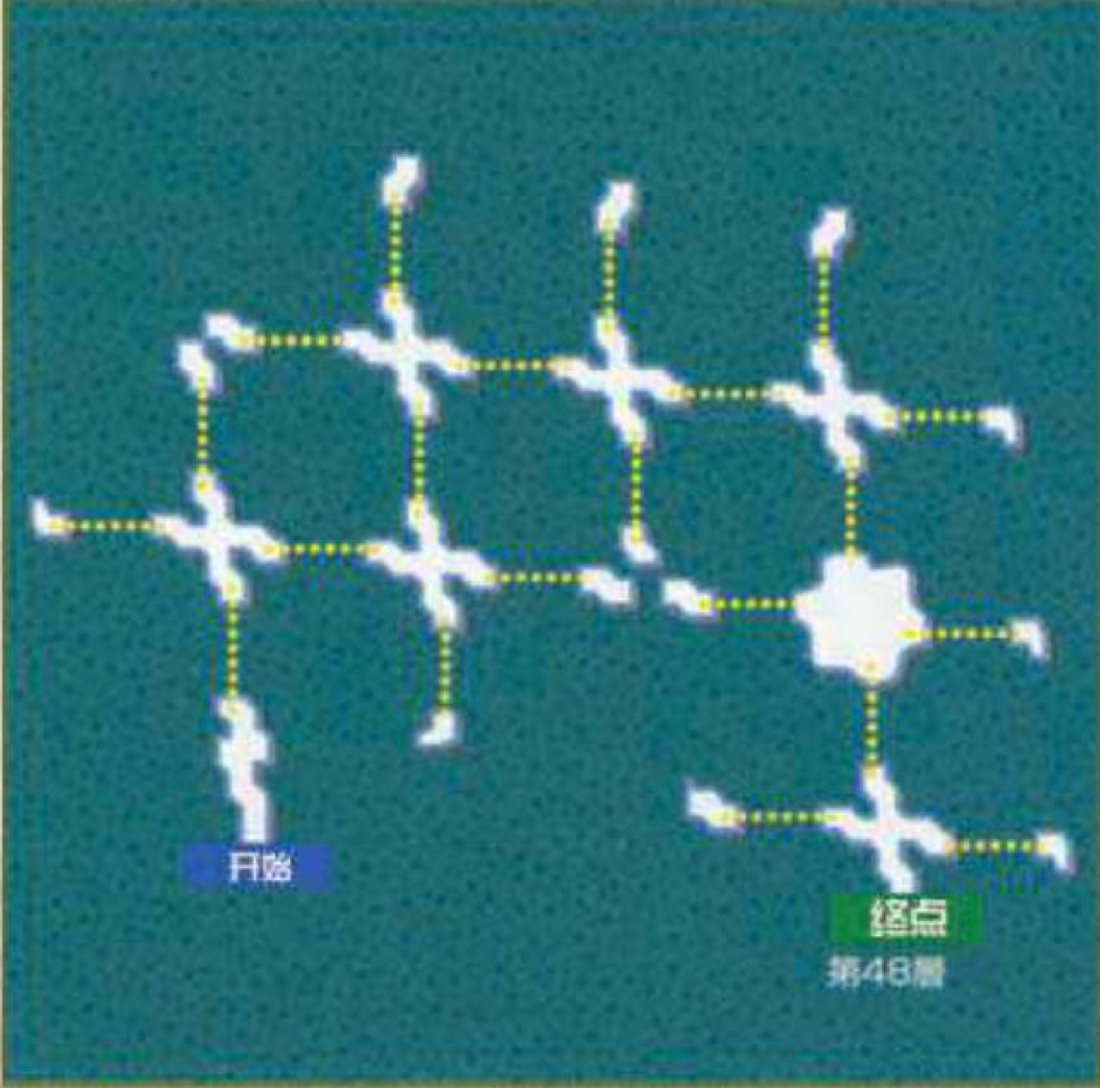

レオニックの迷宮 第49層
第50層
终点
开始

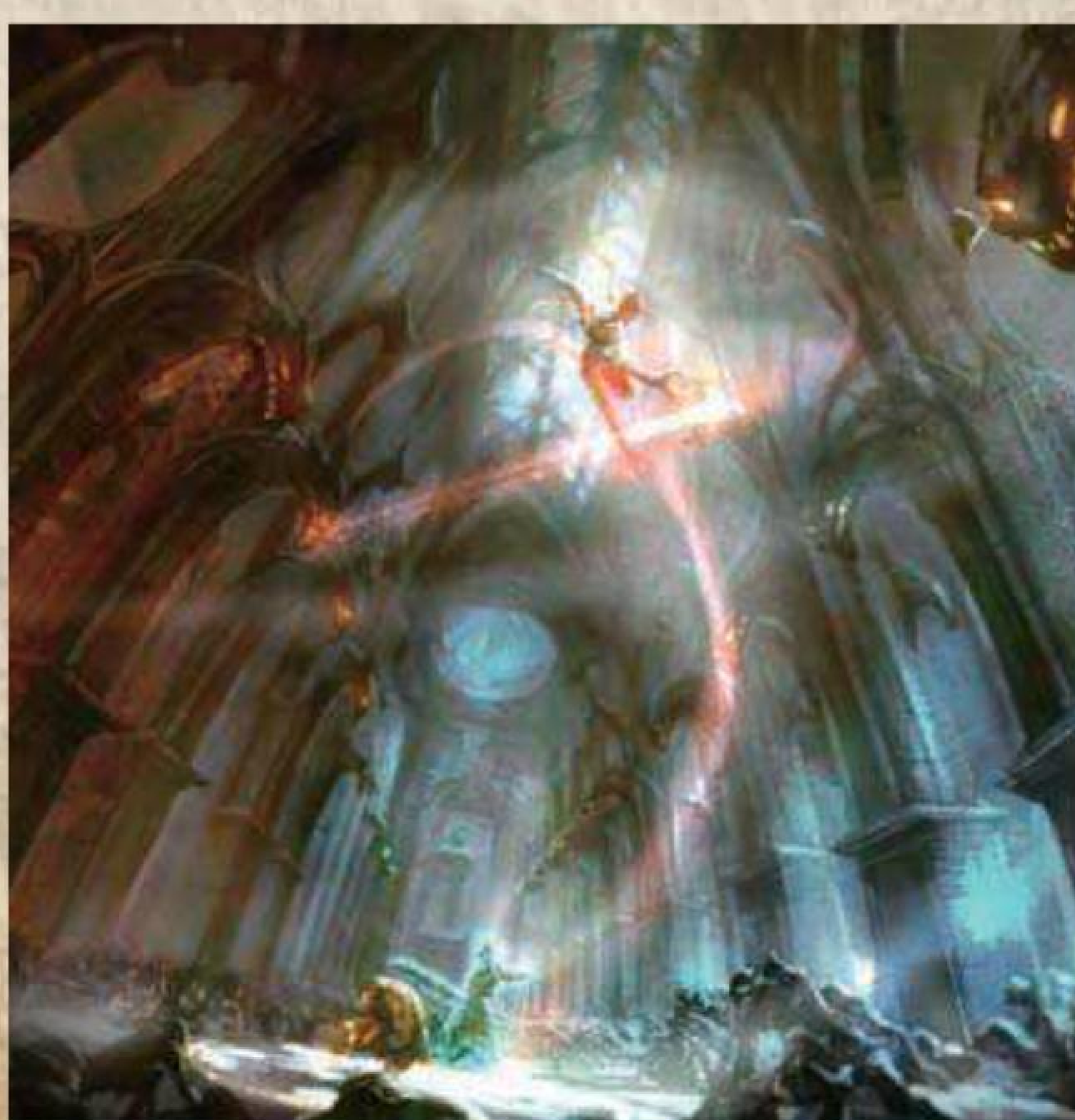

レオニックの迷宮 第42層
第43層
终点
开始


レオニックの迷宮 第46層
第47層
终点
开始


レオニックの迷宮 第50層
终点
开始


レオニックの迷宮 第43層
第44層
终点
开始

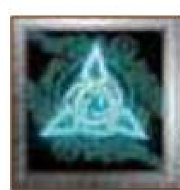

レオニックの迷宮 第47層
开始
终点
第48層



全奖杯获得方法

注：本作的全奖杯与难度无关，中途换难度亦可。取得白金奖杯约需55个小时。

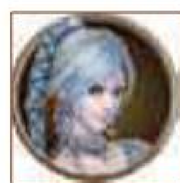
TRINITY



大いなるソウルを宿す者
白金
取得方法：取得其他的全部奖杯



ダグザ仲间入り
铜杯
取得方法：达古扎加入



セレ-ネ仲间入り
铜杯
取得方法：塞莉涅加入



1章クリア
铜杯
取得方法：打过第1章



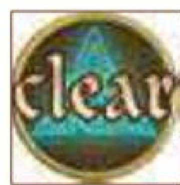
2章クリア
铜杯
取得方法：打过第2章



3章クリア
铜杯
取得方法：打过第3章



4章クリア
铜杯
取得方法：打过第4章



5章クリア
金杯
取得方法：打过第5章

奖杯说明：以上7个全部是剧情奖杯，通关即可。



ア-クソ-ドを宿す者
铜杯
取得方法：获得魂：アークソード



ネガヴァニティアを宿す者
铜杯
取得方法：获得魂：ネガヴァニティア



ウォリア-モンクを宿す者
铜杯
取得方法：获得魂：ウォリアーモンク



クロムハ-トを宿す者
铜杯
取得方法：获得魂：クロムハート



ルナシャドウを宿す者
铜杯
取得方法：获得魂：ルナシャドウ



ノスフェラトゥを宿す者
铜杯
取得方法：获得魂：ノスフェラトゥ

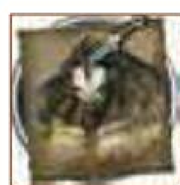
奖杯说明：6个魂相关的奖杯中，有4个是一定会在通关过程中拿到的，另外两个要完成特定支线任务，详见支线任务的说明部分。



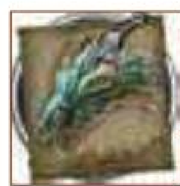
称号「ゴブリンスマッシャ-」获得
铜杯
取得方法：打过斗技场的ゴブリンカップ



称号「アンデッドスウィ-パ-」获得
铜杯
取得方法：打过斗技场的アンデッドカップ

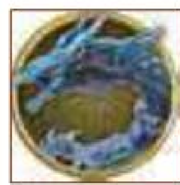


称号「ジャイアントキラ-」获得
铜杯
取得方法：打过斗技场的ジャイアントカップ



称号「ドラゴンスレイヤ-」获得
铜杯
取得方法：打过斗技场的ドラゴンカップ

奖杯说明：斗技场的4个奖杯比较简单，当角色等级够高，且完成一定数量的低级别赛事后就会出现这些特定比赛。其中最难的ドラゴンカップ为60级的比赛，如果玩家也有60级，过关将极其轻松。

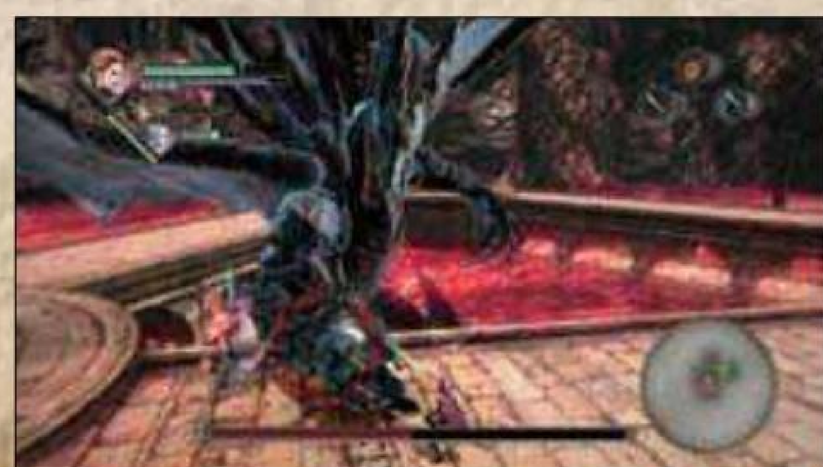


龙王击破
金杯
取得方法：打倒龙王

奖杯说明：参见支线任务“眠れる龙王の　”

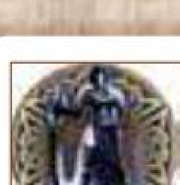


ル-ンファイタ-マスタ-
铜杯
取得方法：ルーンファイタ全部技巧升满

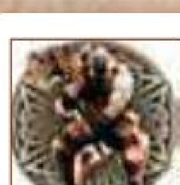




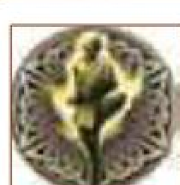
ア-クソ-ドマスタ-
铜杯
取得方法：アークソード全部技巧升满



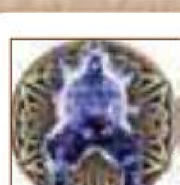
ネガヴァニティアマスタ-
铜杯
取得方法：ネガヴァニティア的全部技巧升满



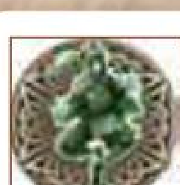
マイティブロウマスタ-
铜杯
取得方法：マイティブロウ的全部技巧升满



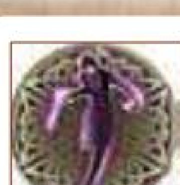
ウォリア-モンクマスタ-
铜杯
取得方法：ウォリアーモンク的全部技巧升满



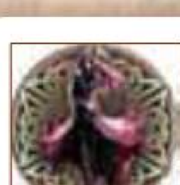
クロムハ-トマスタ-
铜杯
取得方法：クロムハート的全部技巧升满



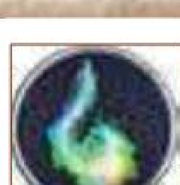
トリックスタ-マスタ-
铜杯
取得方法：トリックスター的全部技巧升满



ルナシャドウマスタ-
铜杯
取得方法：ルナシャドウ的全部技巧升满



ノスフェラトゥマスタ-
铜杯
取得方法：ノスフェラトゥ的全部技巧升满



ソウルマスタ-
银杯
取得方法：全角色的全部魂的全部技巧升满

奖杯说明：全部魂升级是本作奖杯的重头，不过老实说难度很低，只是耗点时间。如果阁下以白金为目标，那么请放心，在你完成全角色99级之前一定能将全部魂升满级。



バイアシオンの历史家
银杯
取得方法：データ的ストーリー（故事）收集率100%

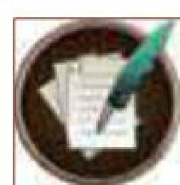


バイアシオンの颜
铜杯
取得方法：データ的キャラクター（角色）收集率100%



モンスタ-博士
铜杯
取得方法：データ的モンスター（敌人）收集率100%

奖杯说明：3个资料库收集的奖杯里，最难的是故事收集率100%，这要求玩家将所有的非随机任务全部完成，光是通关的话只能达到一半多一点儿。没什么太好的办法，照着任务重要度的顺序从上往下开始清吧！



クエストの猛者
铜杯
取得方法：累计完成70个以上的支线任务

奖杯说明：注意70个是指支线任务，45个主线任务完全不算。



バ-サ-カ-
铜杯
取得方法：累计打倒3000个敌人



メダル王
银杯
取得方法：身上所持的筹码超过100000枚

奖杯说明：筹码也就是赌场里用来换东西的道具，10万枚看似遥不可及，实际上可以直接用钱买，大概需要65万元左右。在游戏后期要想拿到这个数目的金钱并不困难。



霸道を行く者
银杯
取得方法：3名角色均达到LV30以上





極めし者



金杯

取得方法：3名角色均达到LV99

奖杯说明：全角色达到99是本作最耗时间的奖杯。而且本作没有如其他游戏那样的快速练级方法，只能通过完成任务或打斗技场来慢慢升。个人建议是先打过隐藏迷宫，然后用隐藏迷宫里拿到的超强武器去打斗技场，找几个比较熟的任务，练熟之后秒杀过关不在话下。另外练级务必要装上隐藏迷宫第10层拿到的白金の副脑。白金の副脑的效果为经验值增加1.5倍，但物理攻击命中时会按比例扣血，这个负作用其实可以忽略不计，你大可先换上普通装备，把敌人打成出现终结技提示后按START键调出菜单，装备上白金の副脑，之后发动终结技，搞定收工。

称号同样是经验值的主要来源，而且称号是按当前升级所需经验值的比例送经验值，例如你现在如果需要100万升一级，那么取得一个赠送40%升级经验值的称号时就能拿到40万的经验值。但游戏中没有列出各称号的取得条件，因此很难刻意而为之。



成り金



铜杯

取得方法：身上所持金额达到100000元



ファイブカ-ド



铜杯

取得方法：玩21点时玩出FIVE CARD



ブラックジャック



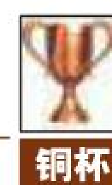
铜杯

取得方法：玩21点时玩出BLACK JACK

奖杯说明：赌场里的ブラックジャック（BLACK JACK）就是我们常玩的21点，规则很简单，而且对手很弱智。赌场能换的武器不少，在换齐你心仪的装备之前拿到这两个奖杯是很简单的，大家只要搞懂要牌和不要这两个选项是哪个，就应该没有问题了。所谓的FIVE CARD就是我们常说的“五小”，即要5张牌后牌面之和仍未超过21点；而BLACK JACK就是J、Q、K中的任意一张配上A，此即为BLACK JACK。



バイアシオン大陸一周



铜杯

取得方法：进入过所有的城市和迷宫



レオニックの迷宮制覇



金杯

取得方法：隐藏迷宫レオニックの迷宫制覇



全迷宫地图说明 TRINITY

以下为整个游戏中出现的所有迷宫的地图。其中施文院和隐藏迷宫的地图在前面已经放过了，这里就不再重复了。注意很多迷宫一开始并不能前进到最深部，这个问题在流程中会自然得到解决，因此就不再逐一描述了。下面是地图标识说明。

图标	内容
	普通宝箱。退出迷宫后又会出现。
	一次性宝箱（或光点）。只能拿取一次，之后不会再出现。由于宝箱内容与游戏进度和玩家等级有关，要想开出最好的东西，就应该在游戏末期打开。
タグザ武器 消費★★	宝箱的内容。一般分为上下两行字，上面为第一次开启时拿到的东西，下面为第一次之后开启时拿到的东西。“人名武器”是指对应角色的武器，“防具”是指腕轮、指轮、护符，“消费”是指消费道具，“全部”则表示以上东西均有可能出现。“消费／武器”这种写法表示／之前的东西高几率出现，／之后的东西低几率出现。“or”表示或者。★表示出现高品质东西的可能性，★★表示会出现极好品质的东西。
ワールドマップ	大地图
	有高几率出现收集道具的位置。
	采取系道具出现的位置。
澄んだ石清水	采取系道具的名称。

图标	内容
	任务相关目标的可能出现位置。
	机关以及其对应的门。
	机关以及其对应的封印。
A	各迷宫固有的机关。
	机关的起动方向。
	满足特定条件后才能前进的障壁。
	记忆点。
	通往不同区域的入口。
	BOSS战区域。根据任务不同，不是必出现。
	有高低差的地方。
	悬崖。掉下去会损失体力。
	沙地。走上去会减慢速度。
	水域。
	机关地板。









白砂の洞窟 第4地区

最深部
帰還の巻物
防具／腕輪 ★
学びの水 中
消費 ★
イ
セレーネ武器
武器／消費
防具
★
第3地区

慈水の森 第3地区

第2地区
イ
慈水草の根
慈水草の根
ロ
指輪 ★
ハ
復活の秘薬
消費／防具
第4地区

地下街道 第2街道

武器／武器or防具
学びの水 中
消費
アレウス武器
第1街道

白砂の洞窟 最深部

第4地区

慈水の森 第4地区

護符 ★
回復の妙薬
防具／消費 ★
生命の霊薬
防具 ★
帰還の巻物
指輪
第3地区
最深部

地下街道 第3街道

戦士の霊薬
消費／全部 ★
学びの水 大
消費／全部 ★
帰還の巻物
消費
第1街道
復活の秘薬
消費／全部 ★
学びの水・中
消費／全部
アレウス武器
ブリンクペノム
アビススプリッター

慈水の森 第1地区

ワールドマップ
復活の秘薬
消費
護符
回復の秘薬
消費
回復の秘薬
消費
指輪 ★
第2地区

慈水の森 最深部

豪傑の霊薬
第4地区

地下街道 第4街道

緋炎の宝剣
第1街道
帰還の巻物
消費
生命の霊薬
消費 ★
武器or防具／消費
聖母の霊薬
消費 ★
最深部
回復の妙薬
防具
学びの水・中

慈水の森 第2地区

第1地区
ロ
ダグザ武器
武器
復活の秘薬
消費
イ
腕輪
復活の秘薬
消費 ★
第3地区

地下街道 第1街道

復活の秘薬
消費 ★
学びの水 中
消費 ★
第2街道
第4街道
ワールドマップ
第3街道
武器／消費
帰還の巻物
消費
ダグザ武器
消費

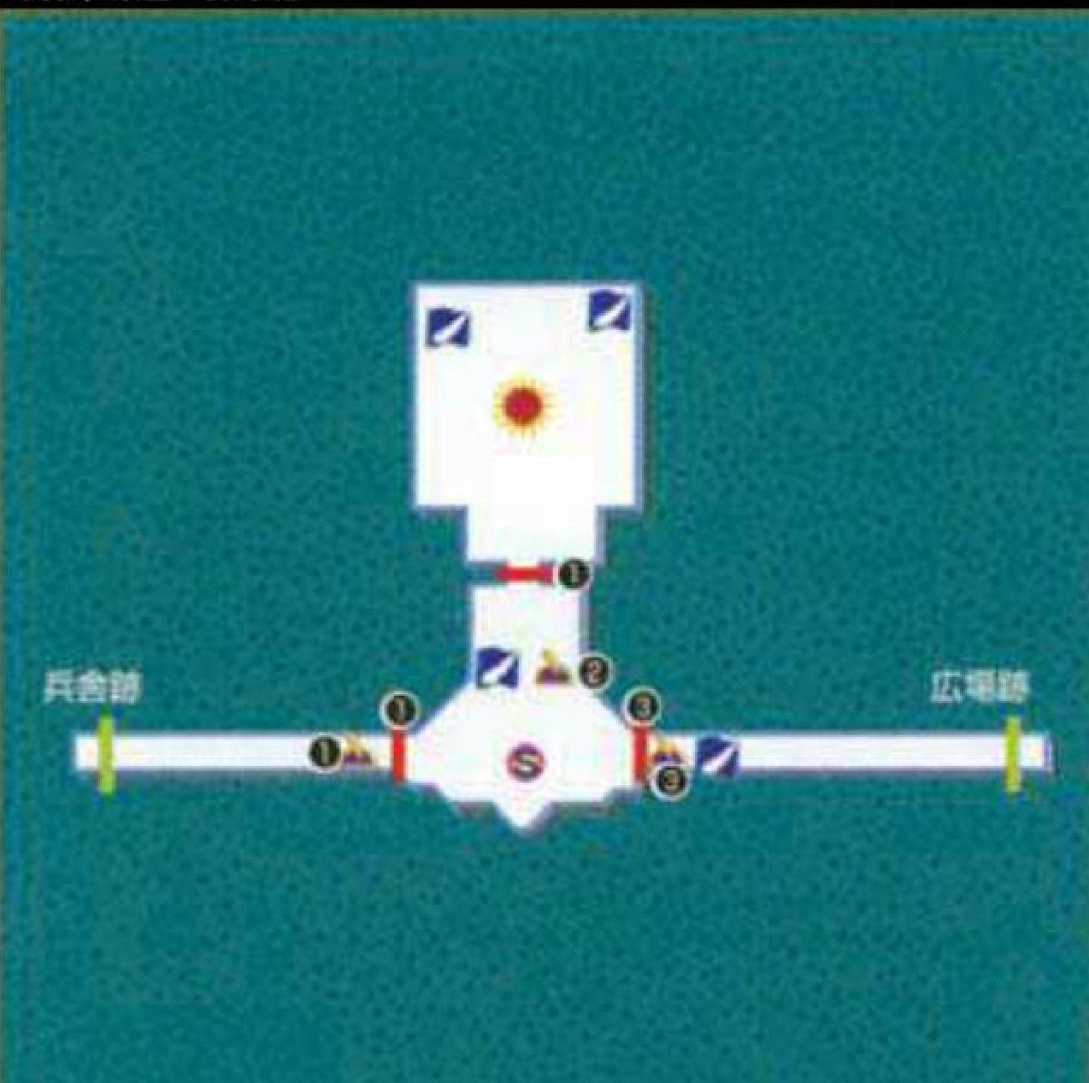
地下街道 最深部

第4街道

古战场迹 砦入口



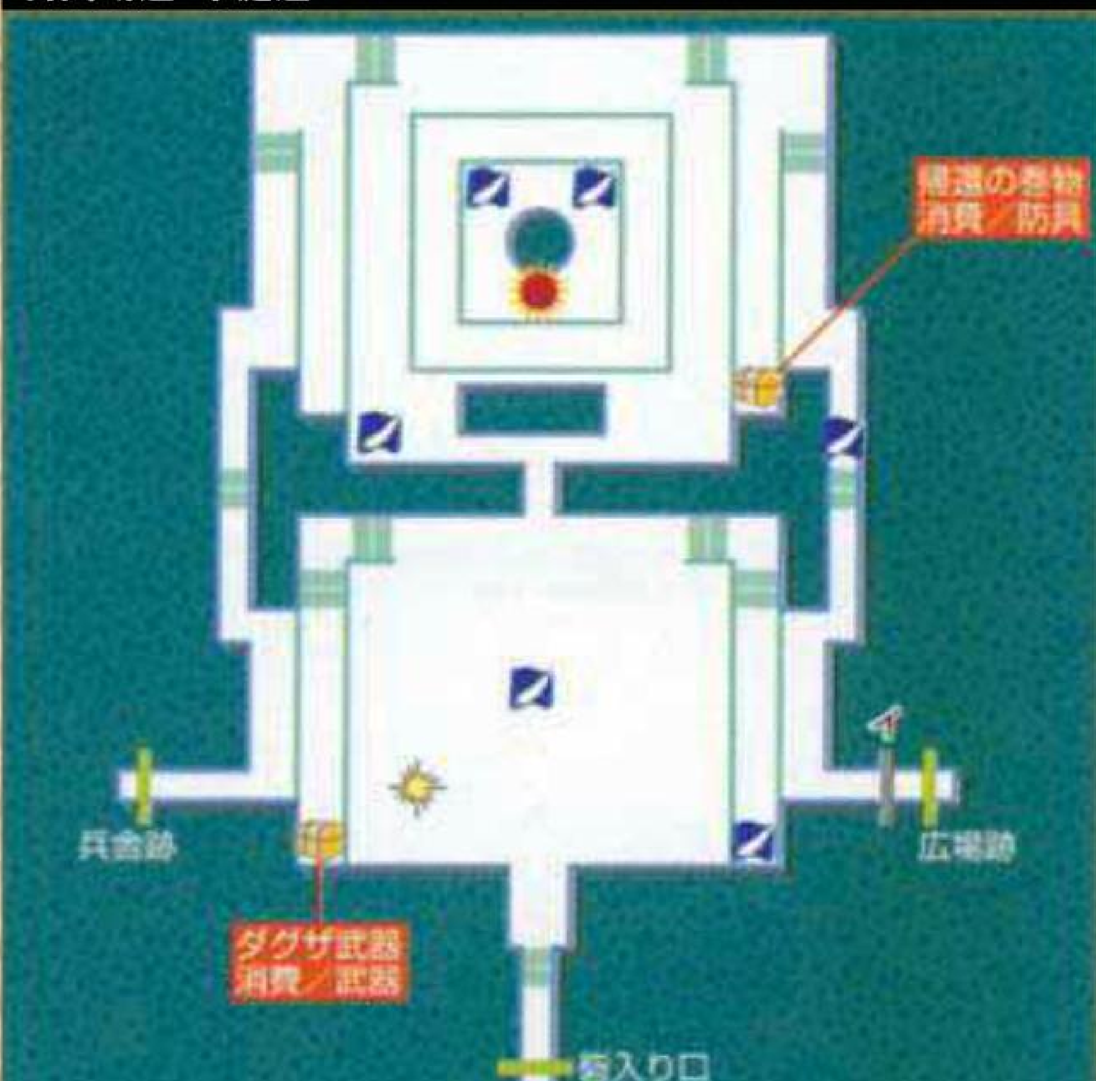
古战场迹 最深部



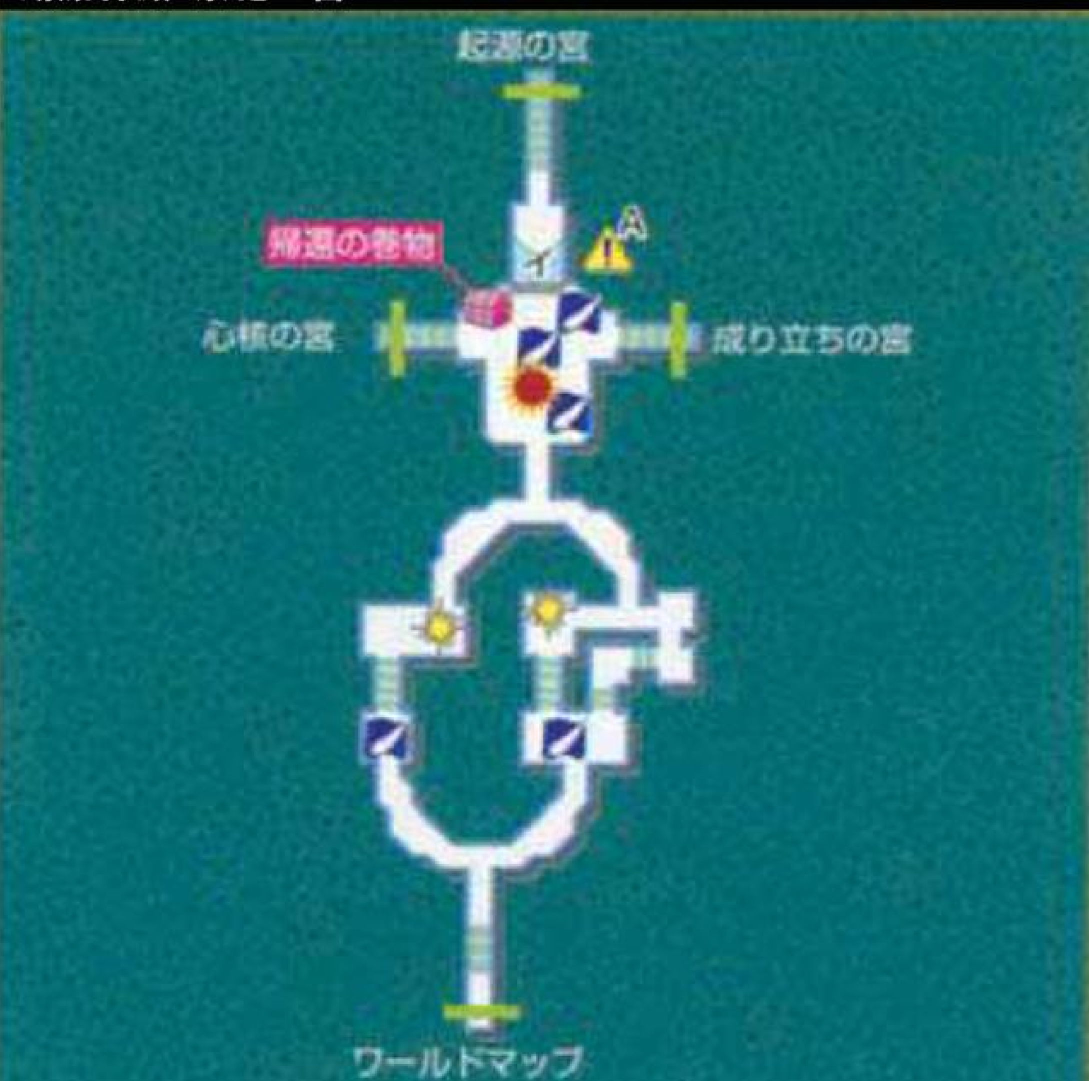
湖底神殿 起源の宮



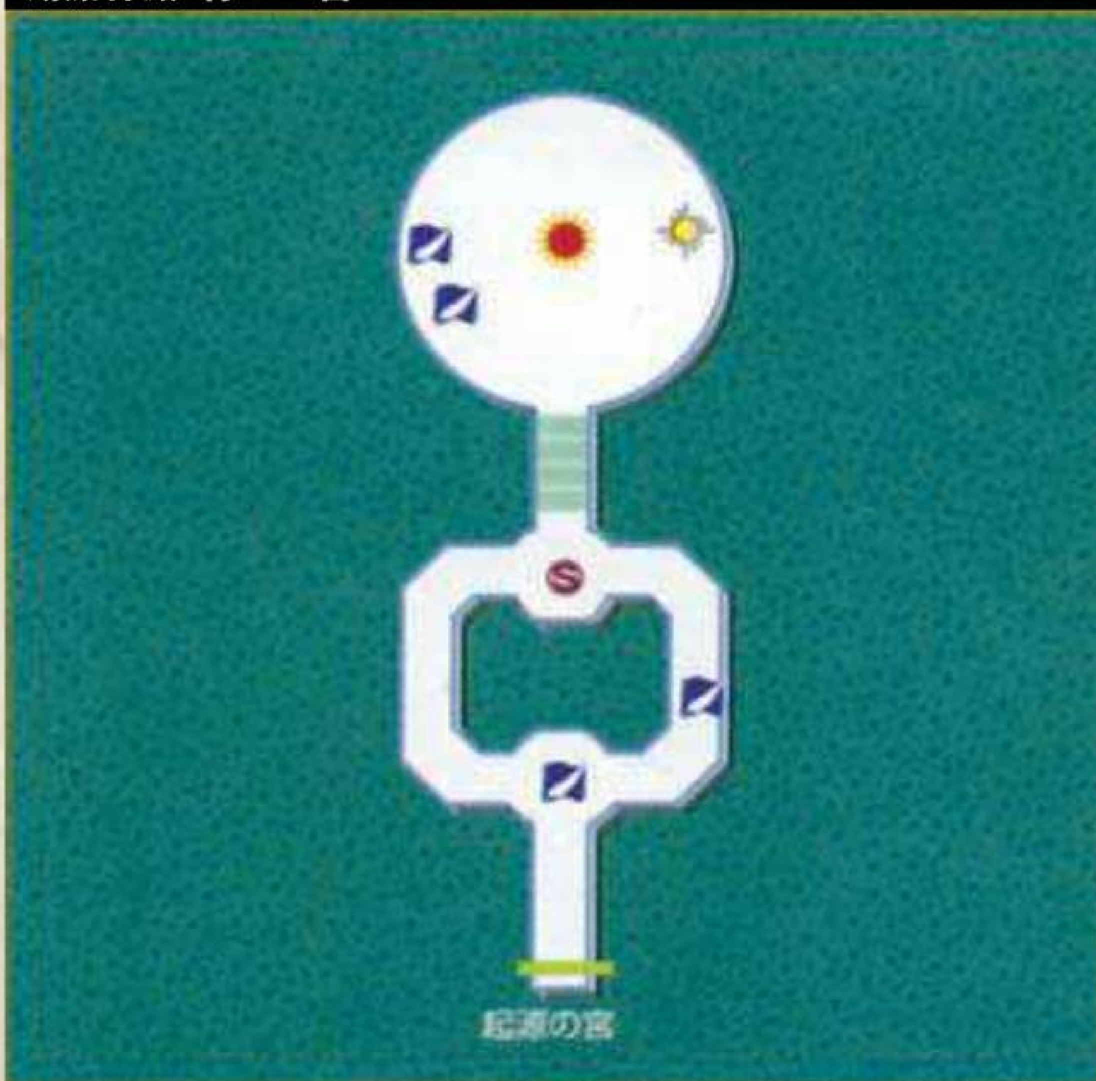
古战场迹 中庭迹



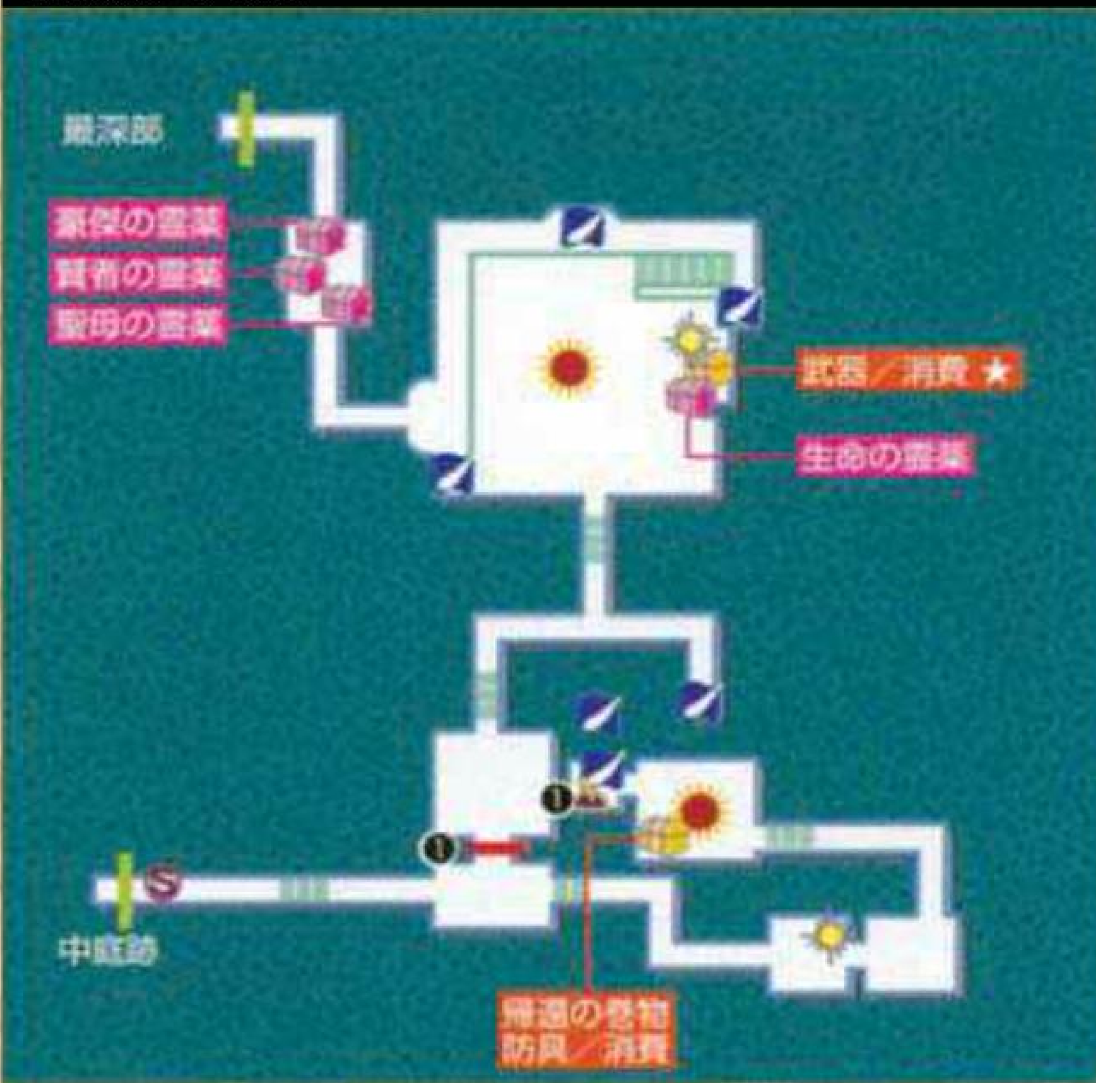
湖底神殿 祭祀の宮



湖底神殿 育みの宮



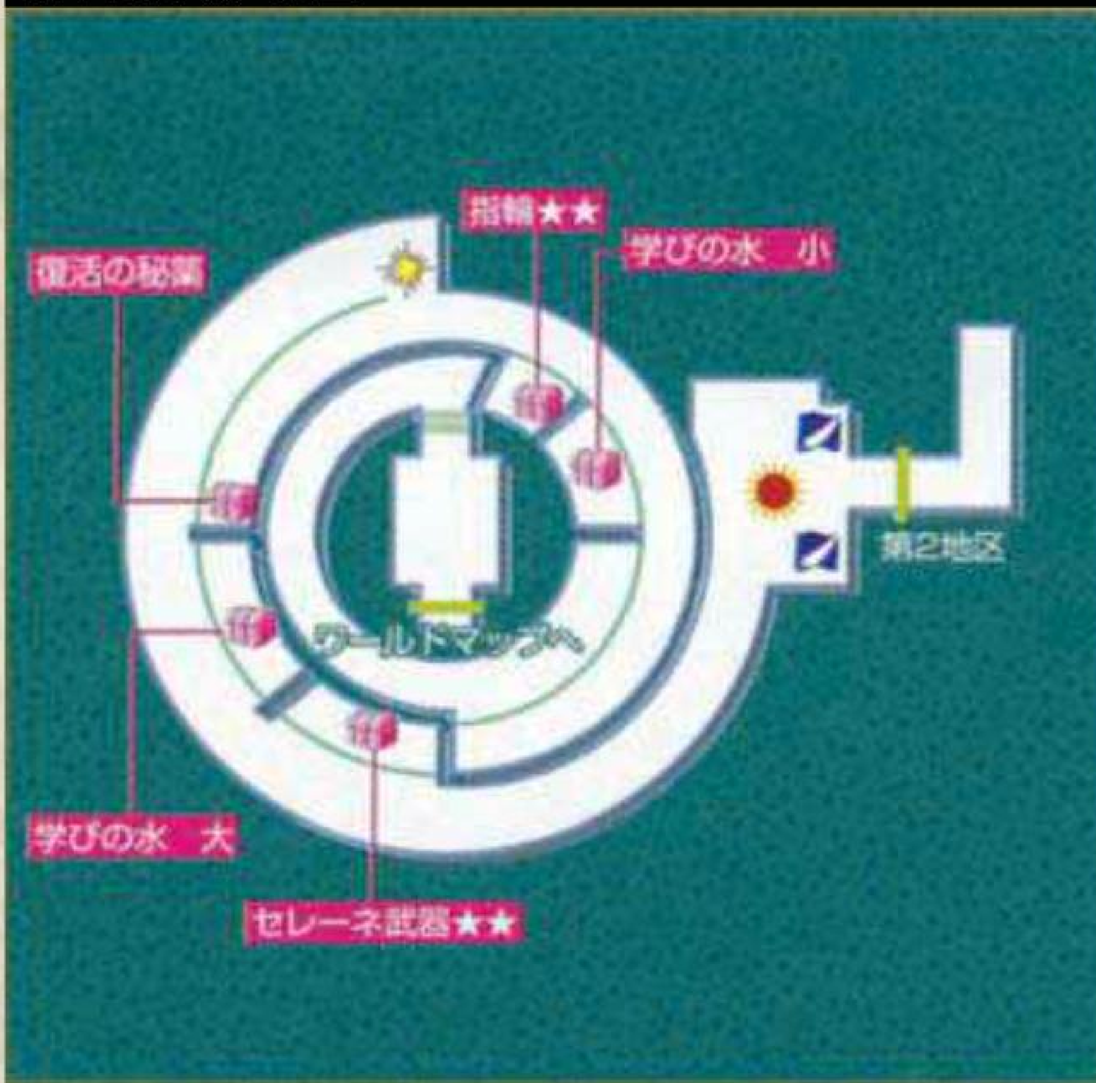
古战场迹 广场迹



湖底神殿 心核の宮



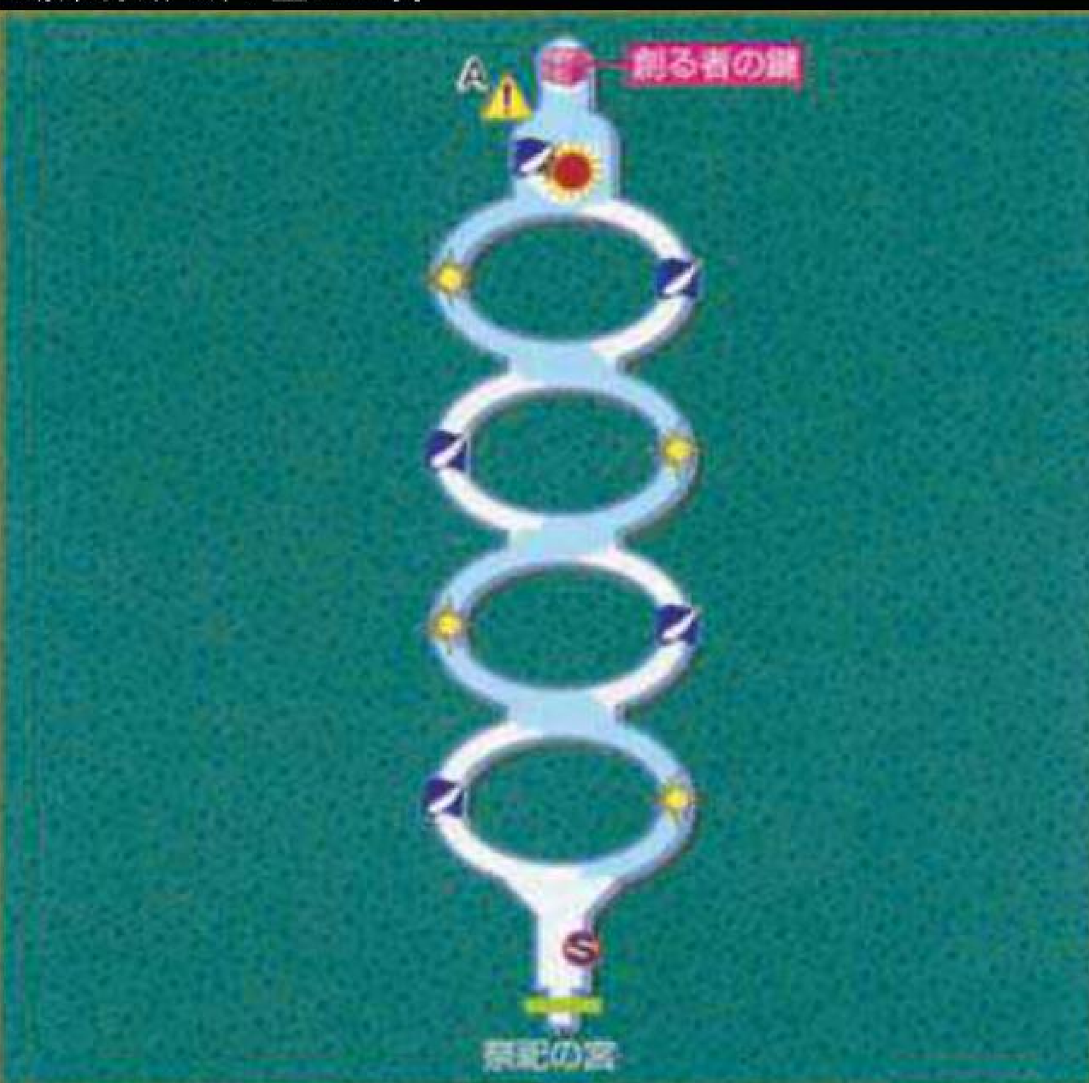
地下墓地 第1地区



古战场迹 兵舎迹



湖底神殿 成り立ちの宮



地下墓地 第2地区



地下墓地 第3地区



地下墓地 第4地区



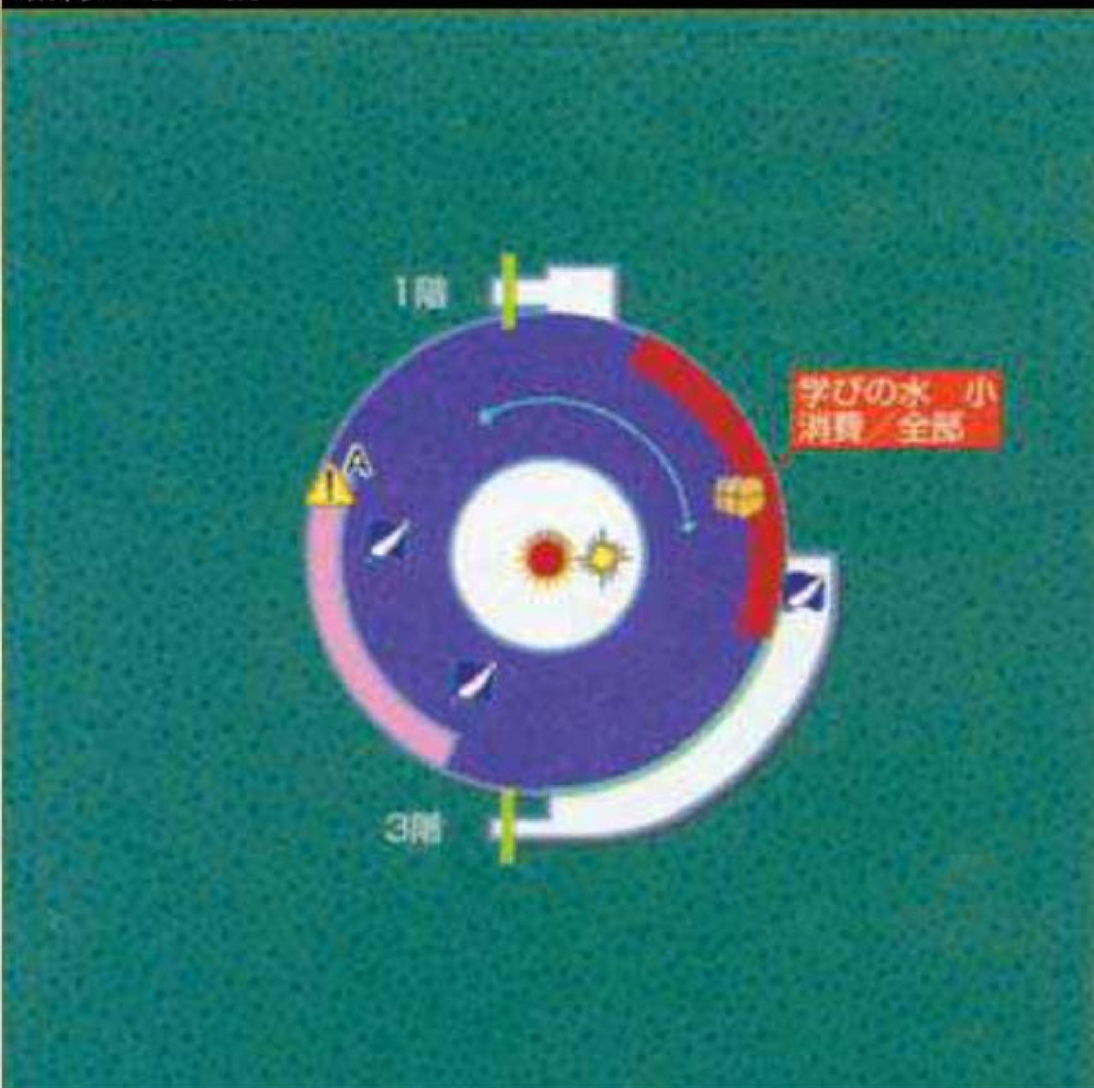
地下墓地 最深部



新月の塔 1阶



新月の塔 2阶



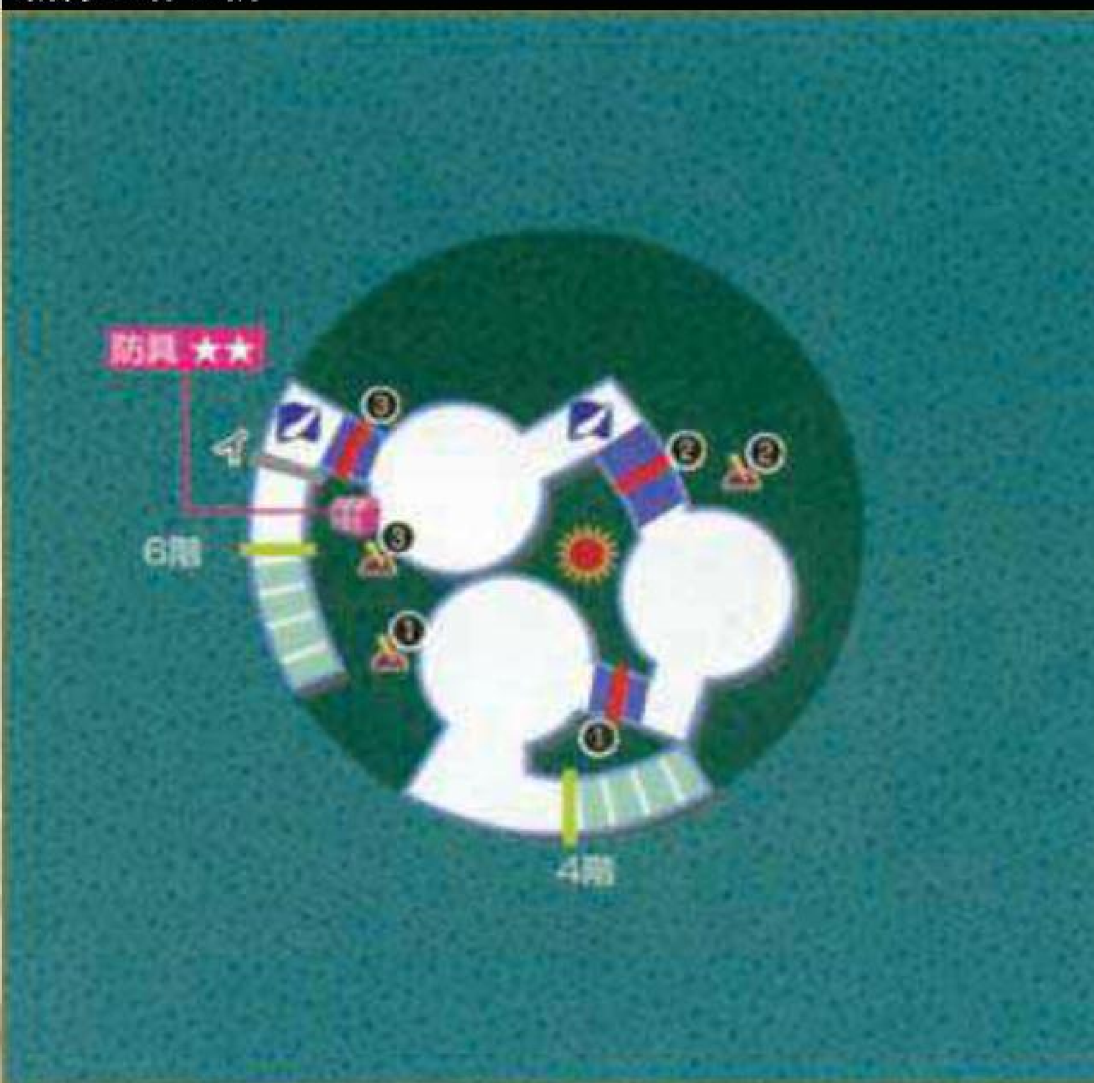
新月の塔 3阶



新月の塔 4阶



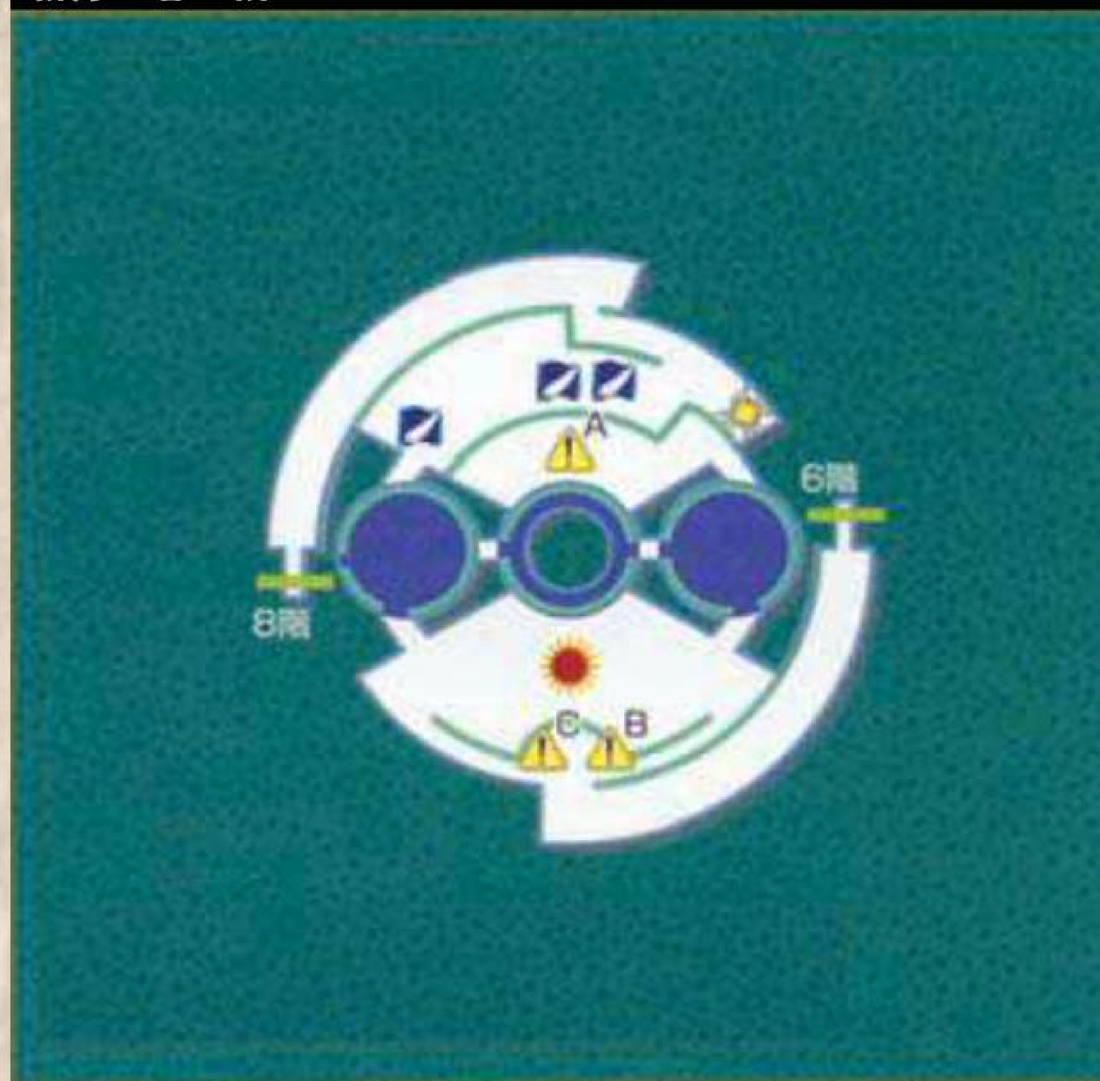
新月の塔 5阶



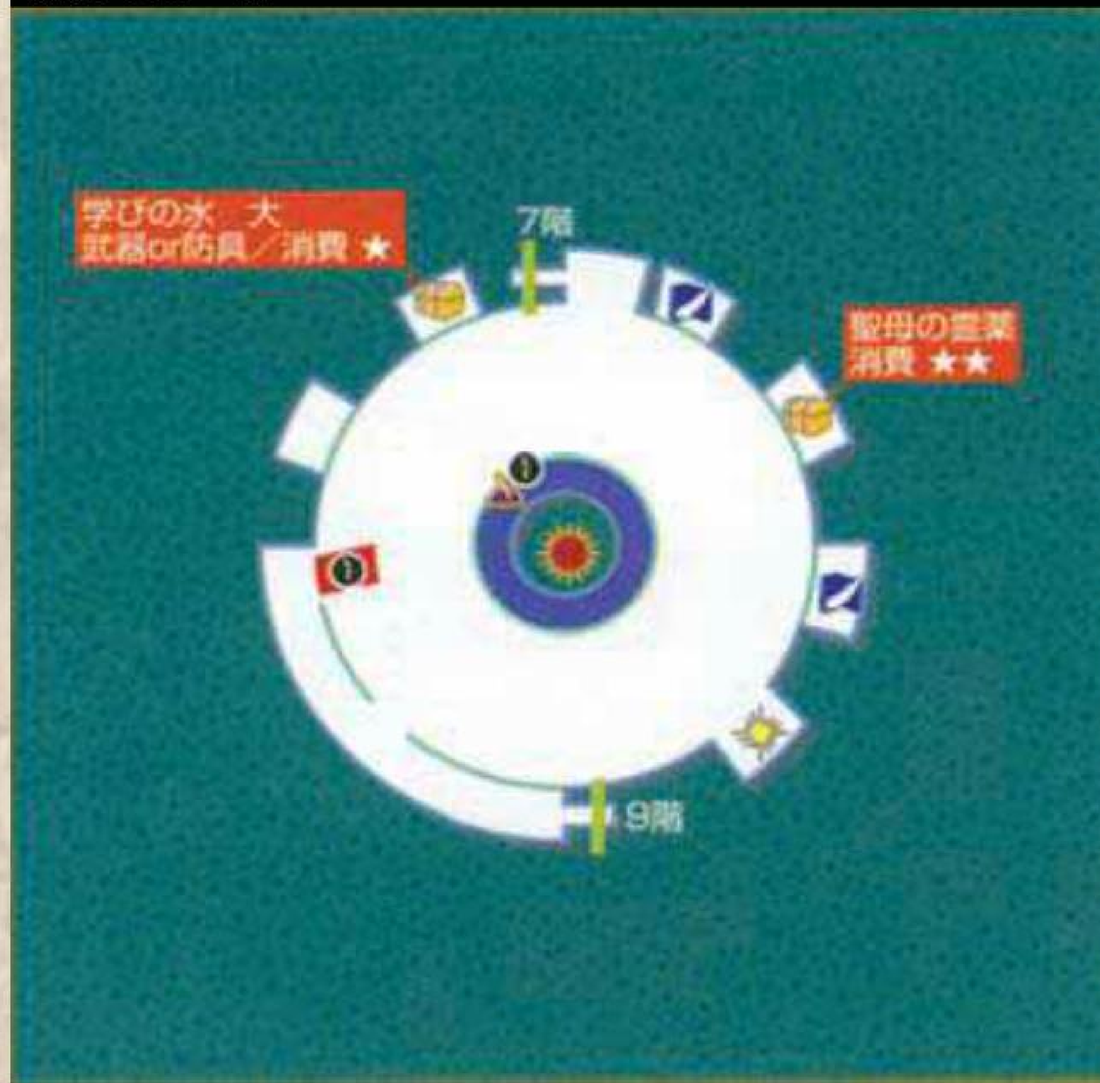
新月の塔 6阶



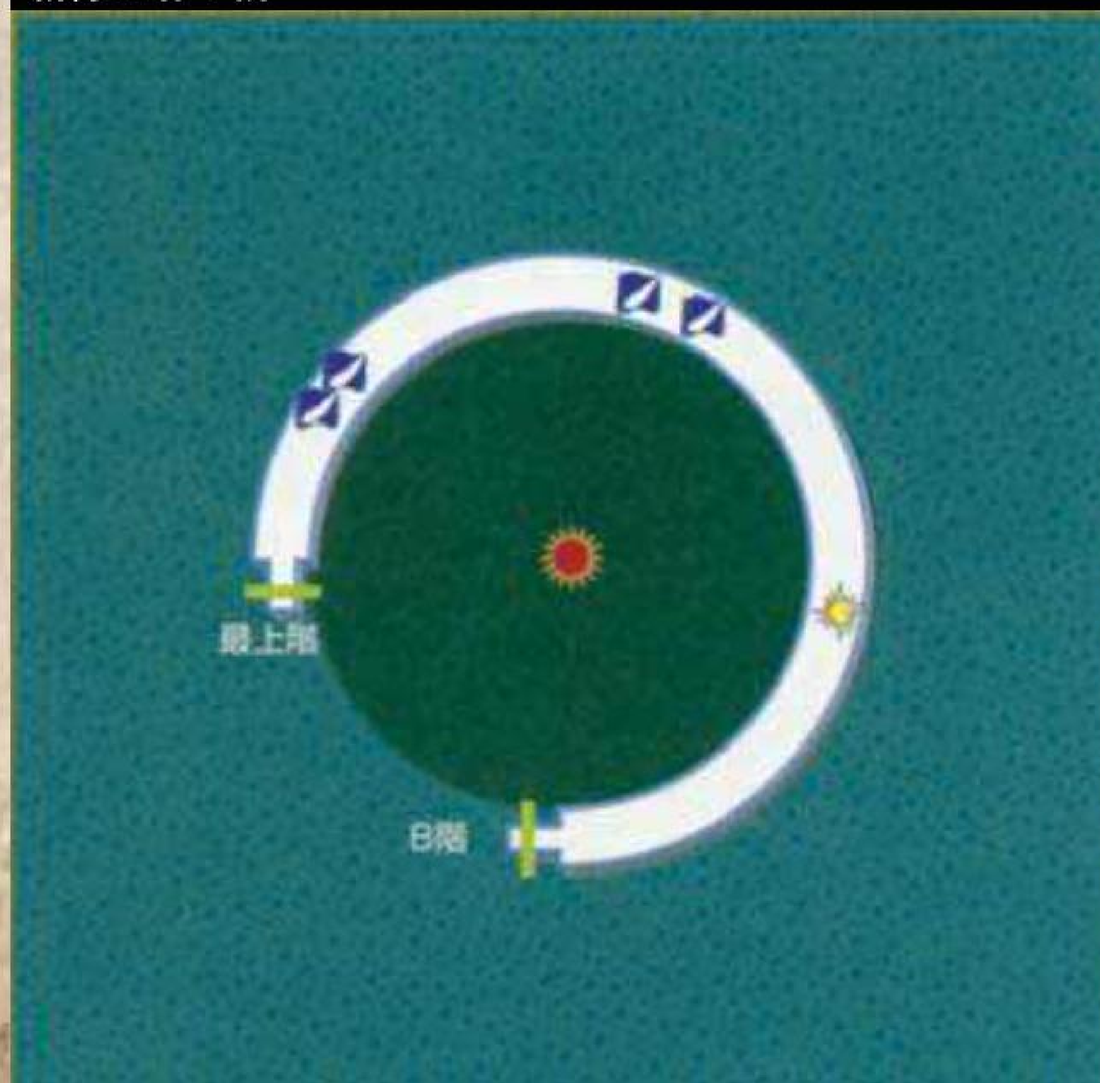
新月の塔 7阶



新月の塔 8阶



新月の塔 9阶



新月の塔 最上层



古の树海 第4地区



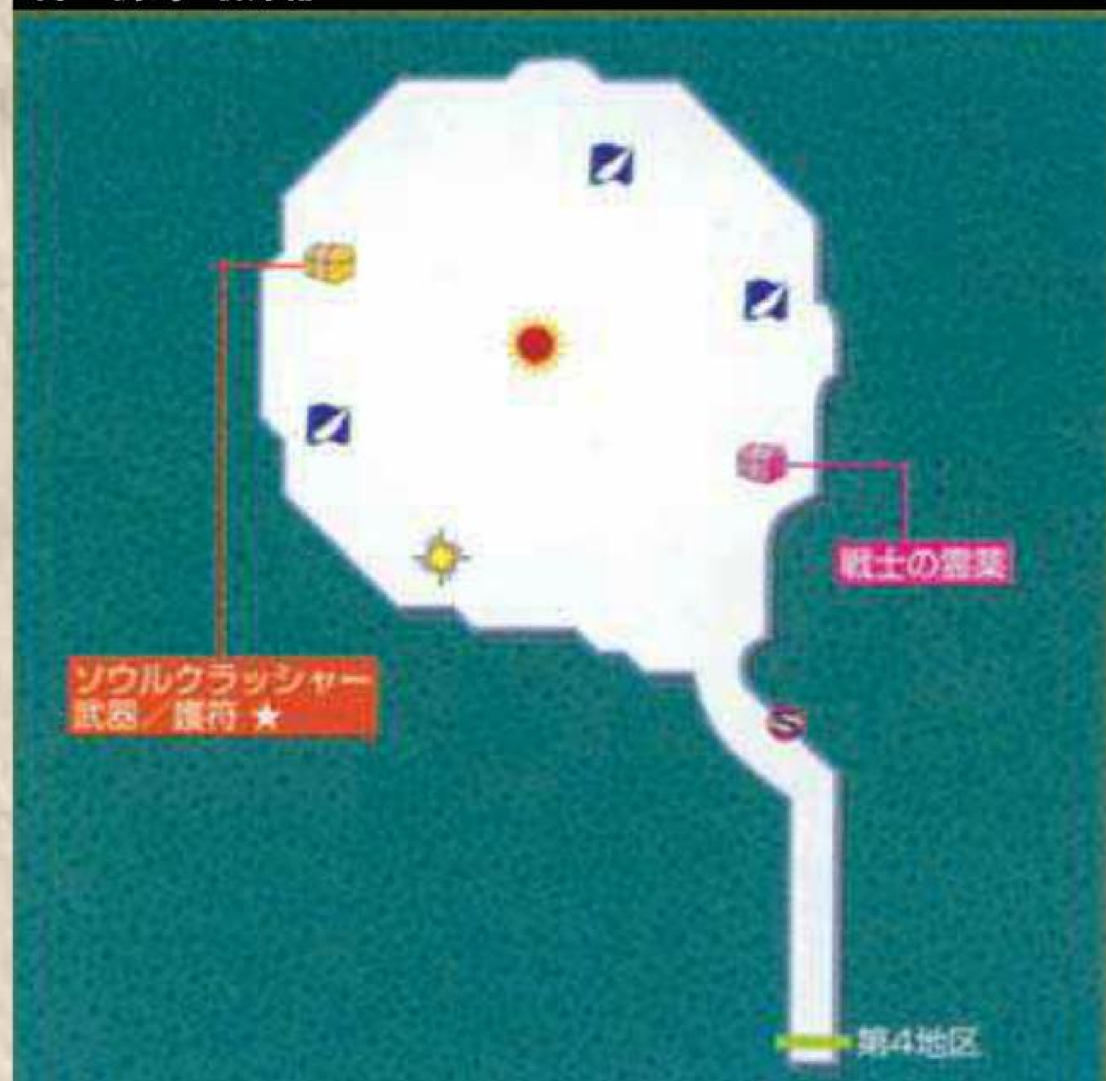
风樱の森 第3地区



古の树海 第1地区



古の树海 最深部



风樱の森 第4地区



古の树海 第2地区



风樱の森 第1地区



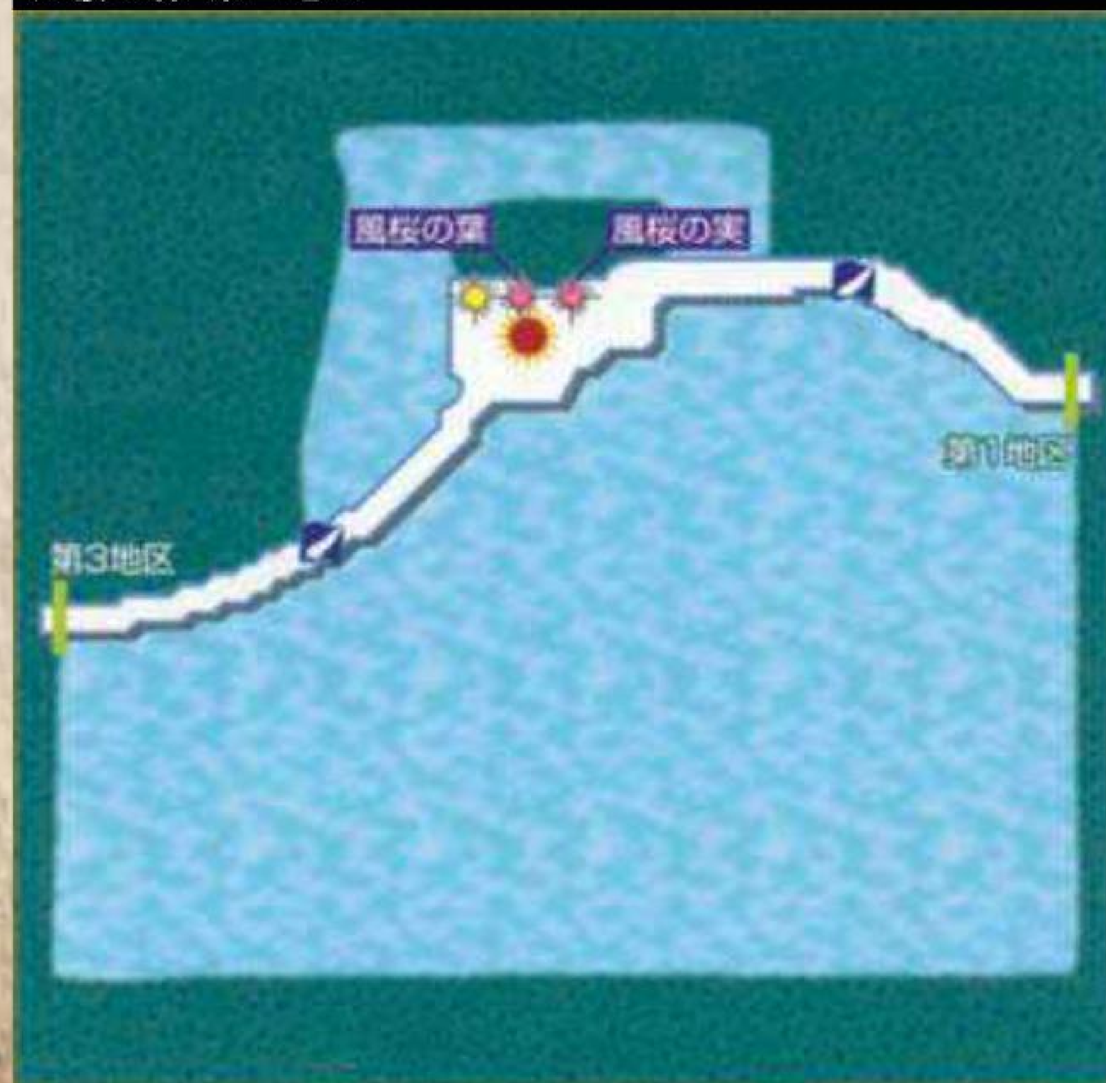
风樱の森 第5地区



古の树海 第3地区



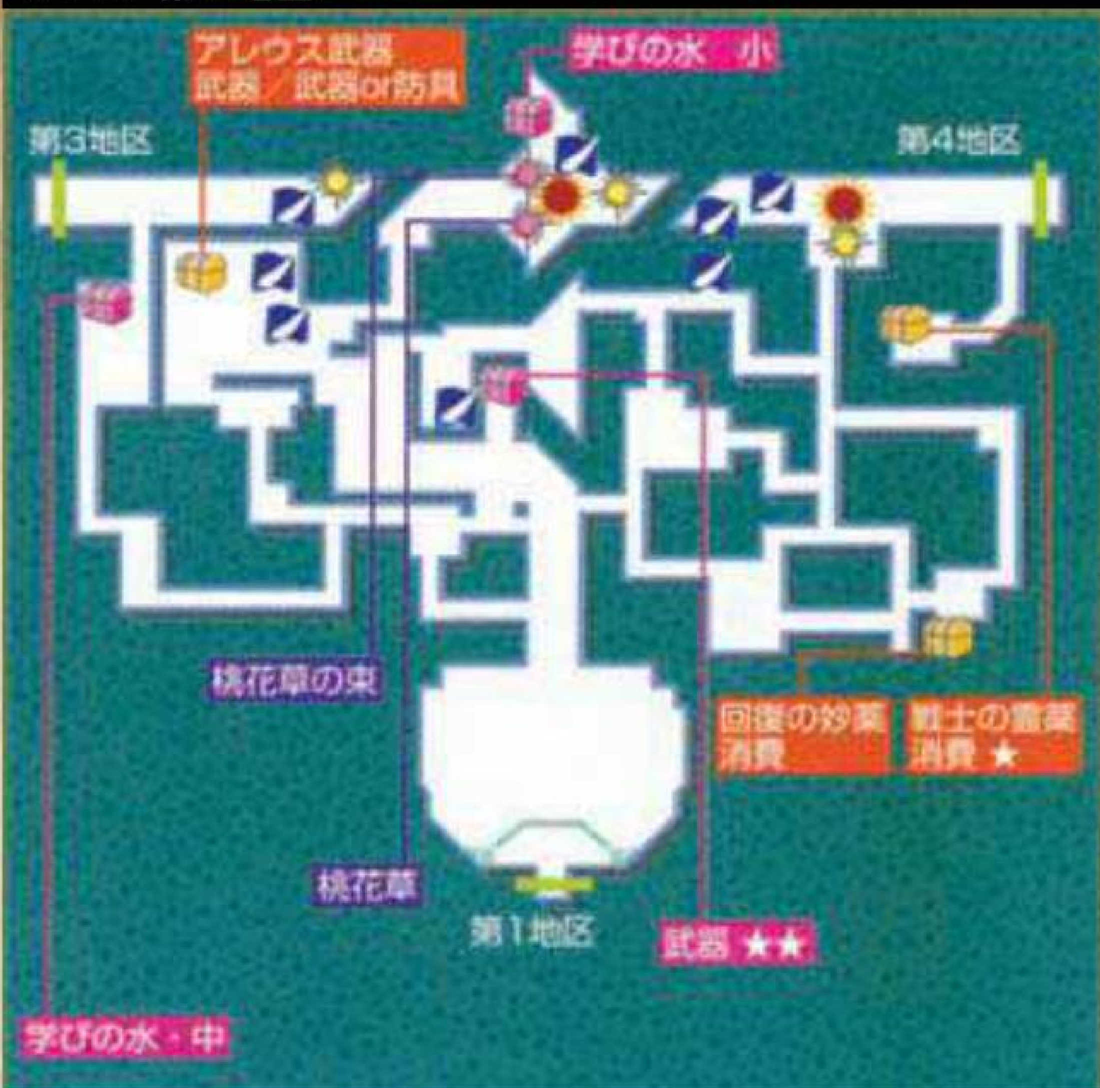
风樱の森 第2地区



アハブ 第1地区



アハブ 第 2 地区



圣光石の废矿 第 1 运搬路



圣光石の废矿 最深部



アハブ 第 3 地区



圣光石の废矿 第 2 运搬路



炎龙山 第 1 地区



アハブ 第 4 地区



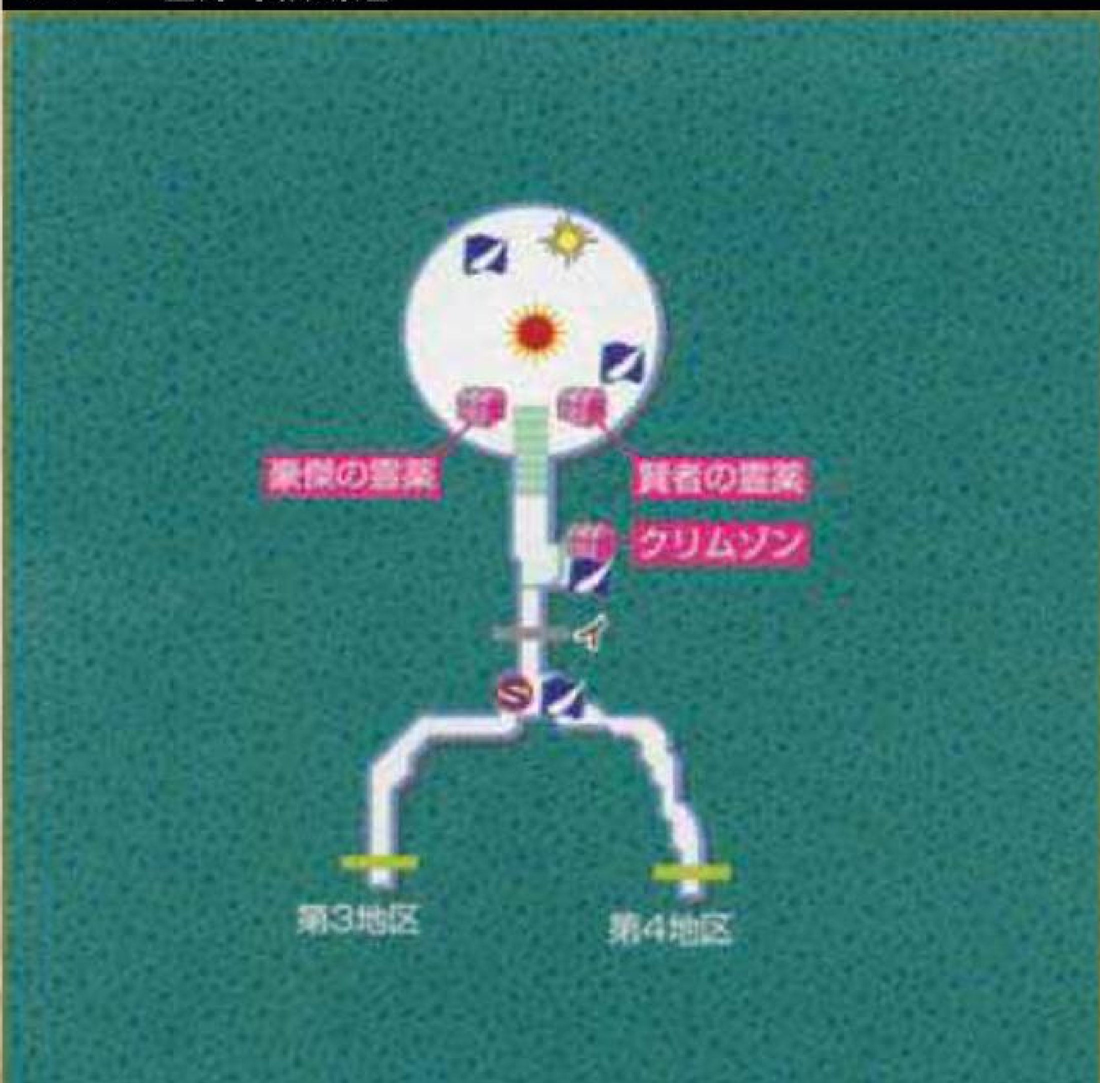
圣光石の废矿 第 3 运搬路



炎龙山 第 2 地区



アハブ 屋外斗技场迹



圣光石の废矿 第 4 运搬路



炎龙山 第 3 地区



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

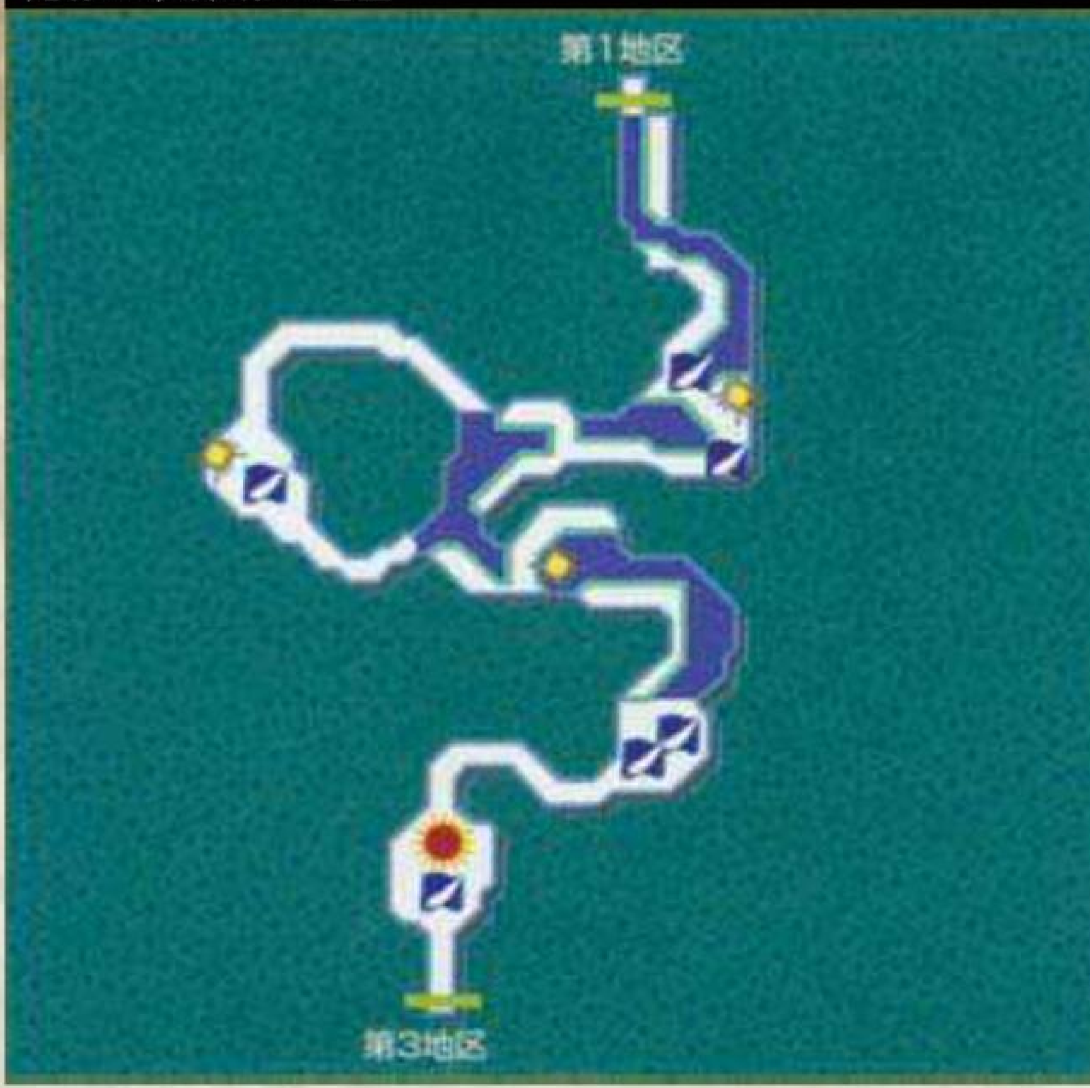
炎龙山 第 4 地区



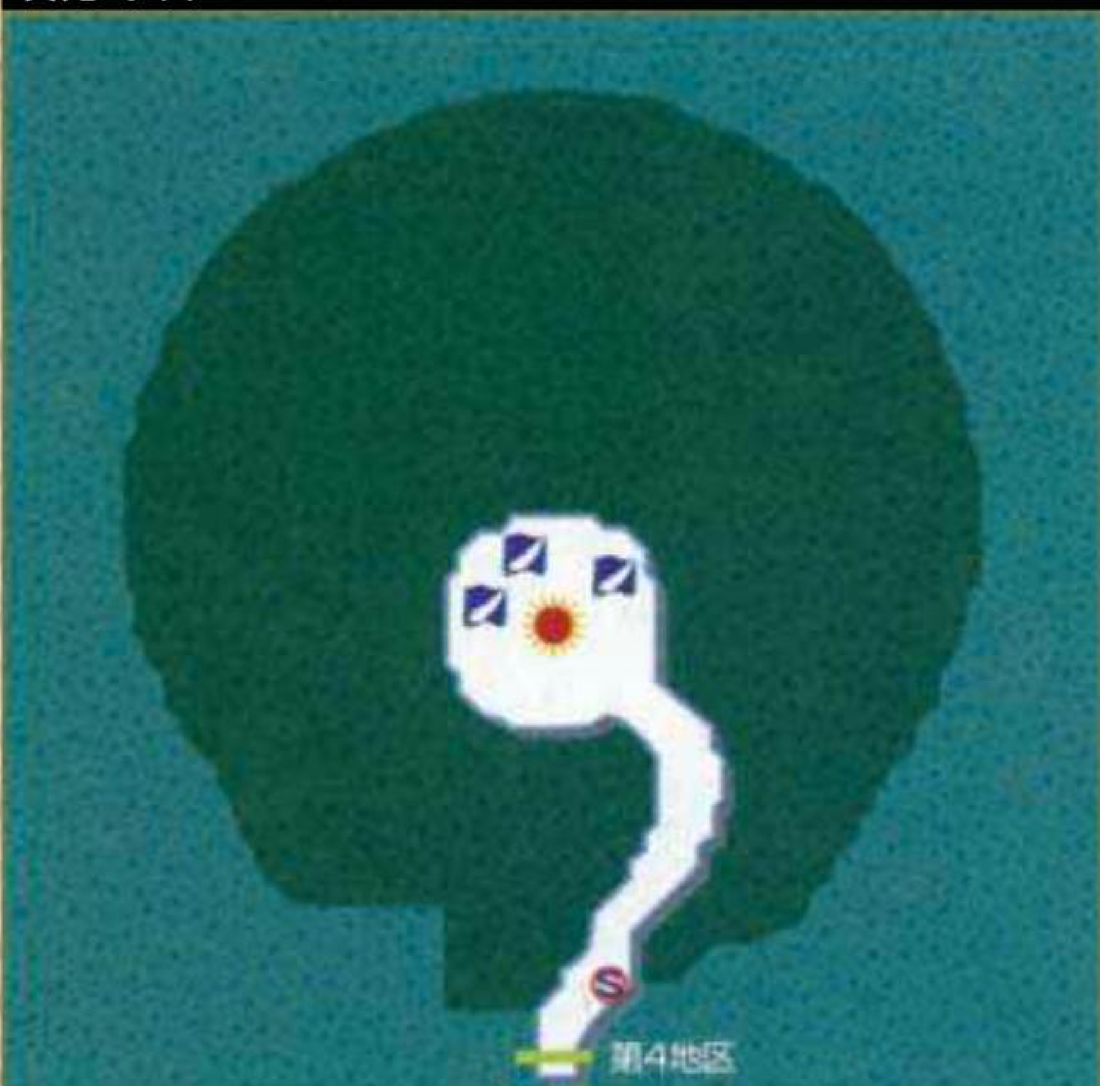
灵峰トール 第 3 地区



龙骨の砂漠 第 2 地区



炎龙山 火口



灵峰トール 第 4 地区



龙骨の砂漠 第 3 地区



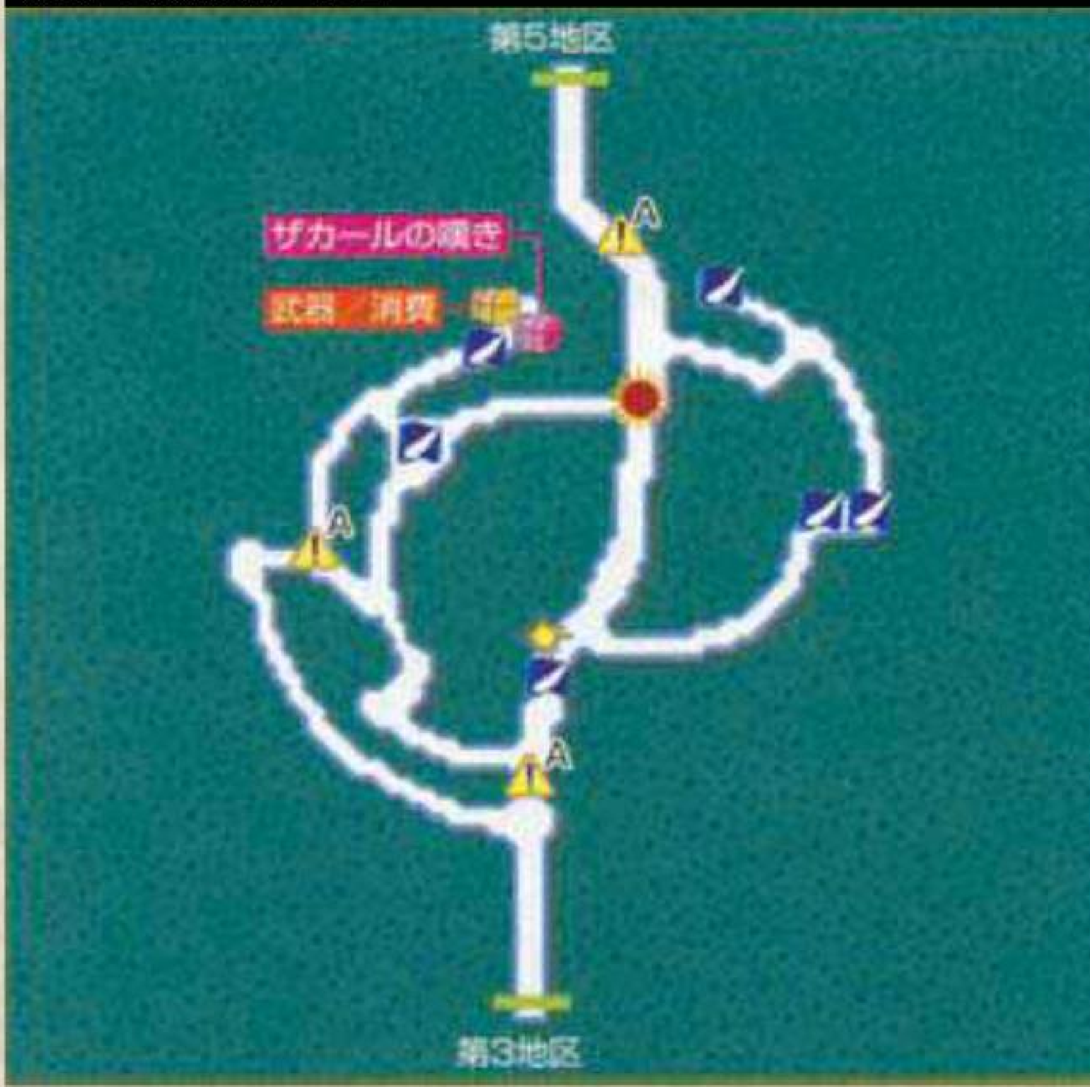
灵峰トール 第 1 地区



灵峰トール 寺院前



龙骨の砂漠 第 4 地区



灵峰トール 第 2 地区



龙骨の砂漠 第 1 地区



龙骨の砂漠 第 5 地区



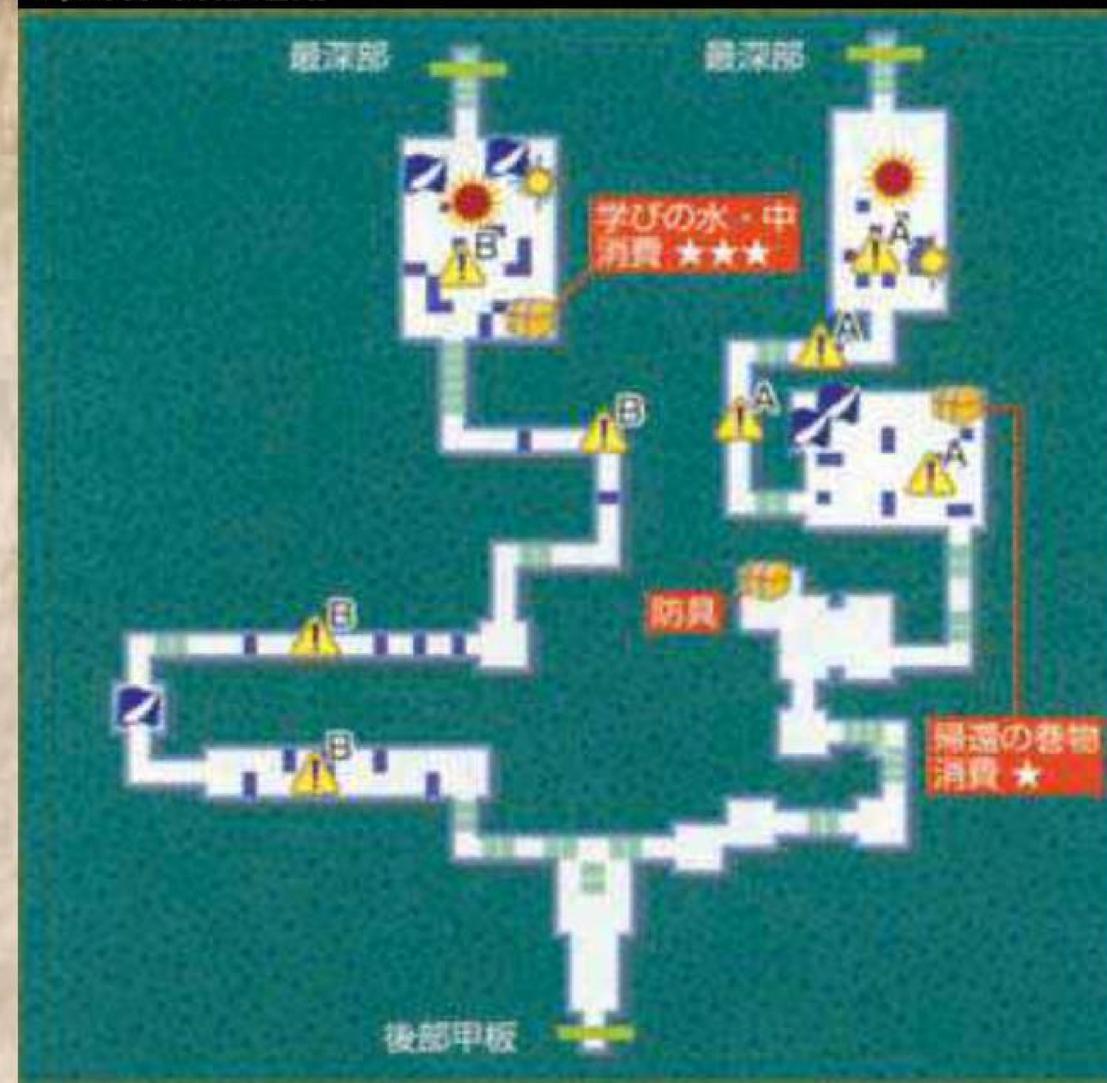
ゼグナ矿山 第1坑道



ゼグナ矿山 最深部



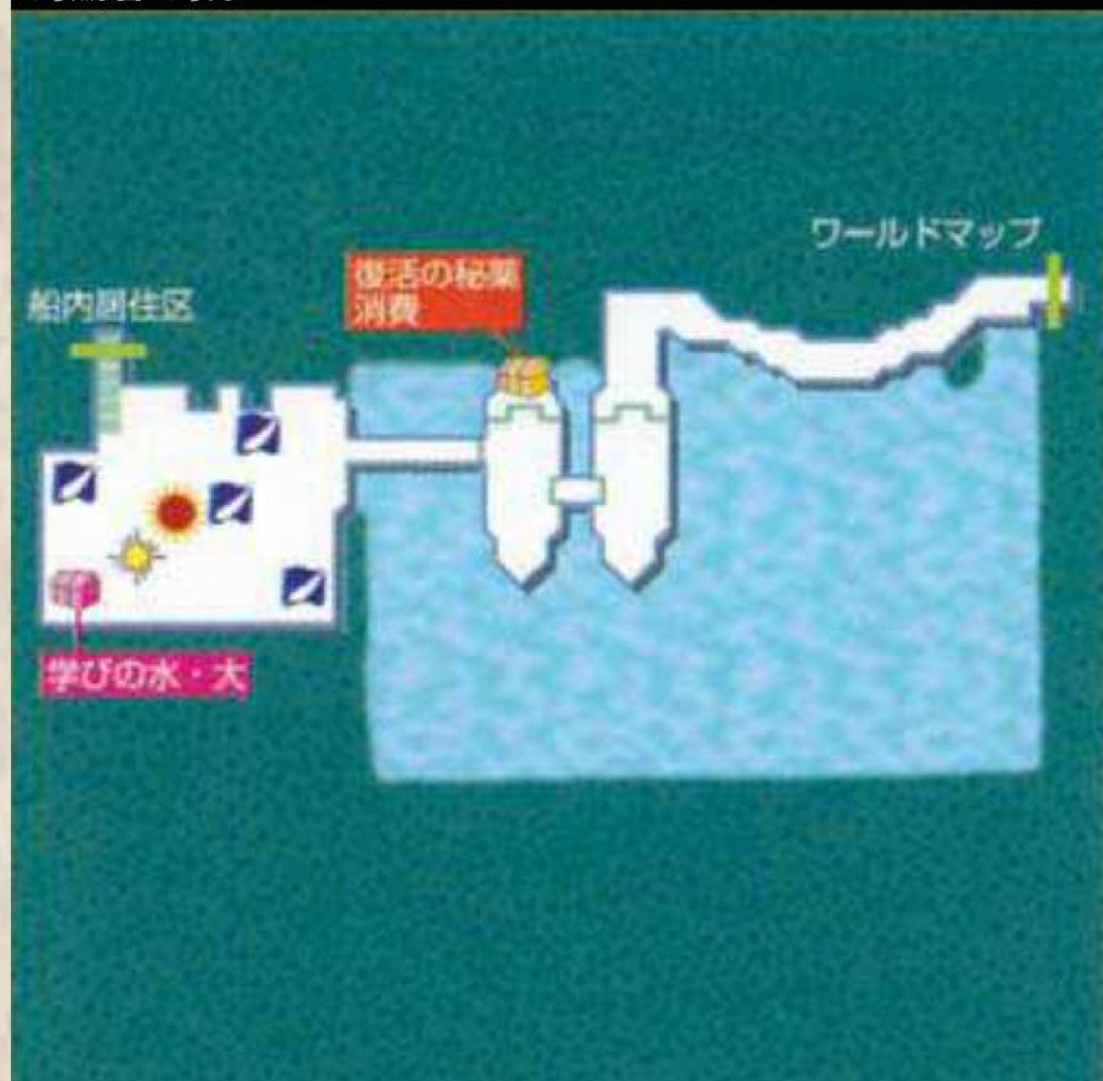
海贼砦 内部通路



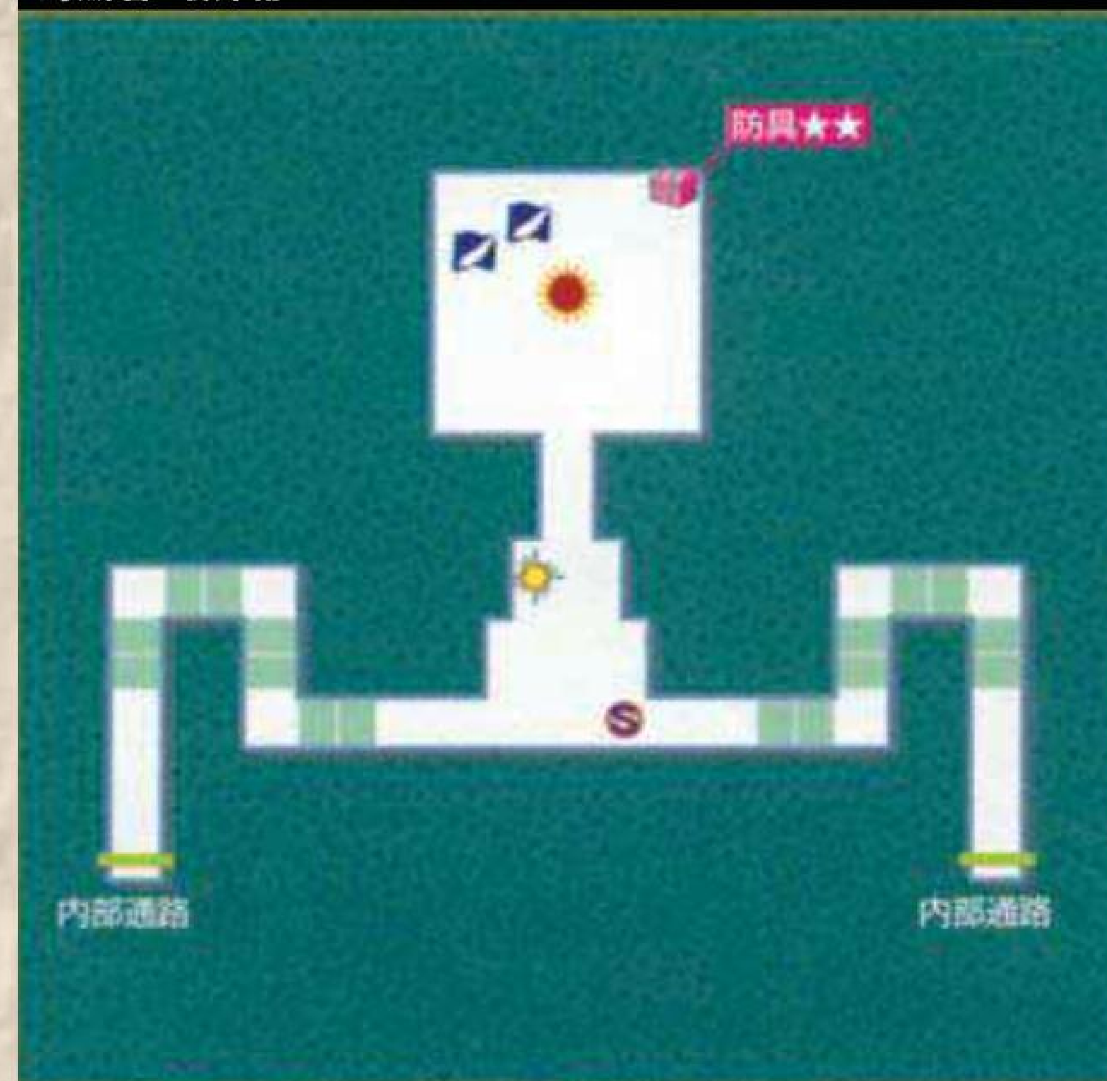
ゼグナ矿山 第2坑道



海贼砦 海岸



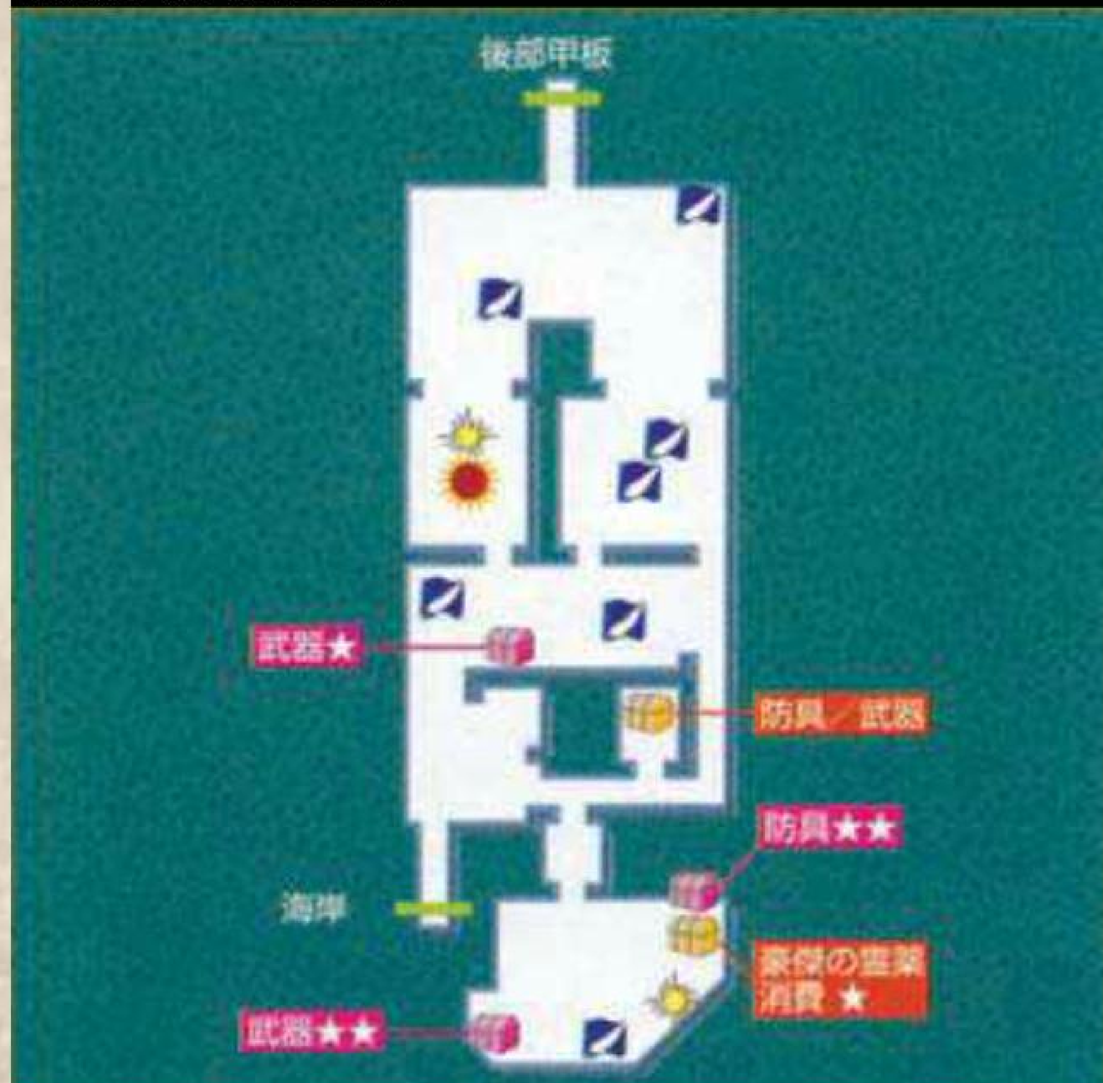
海贼砦 最深部



ゼグナ矿山 第3坑道



海贼砦 船内居住区域



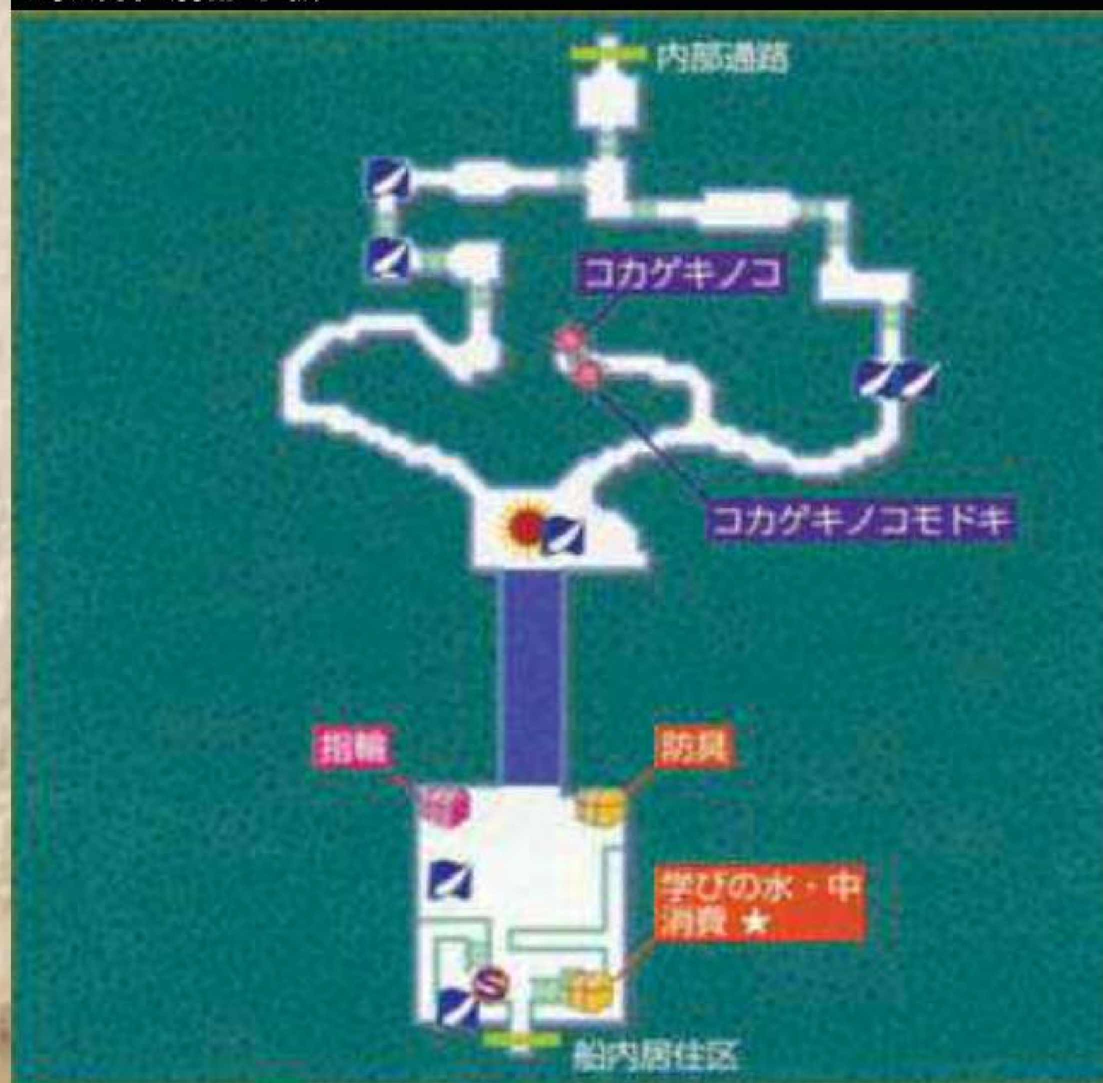
风纹の遗迹 第1层



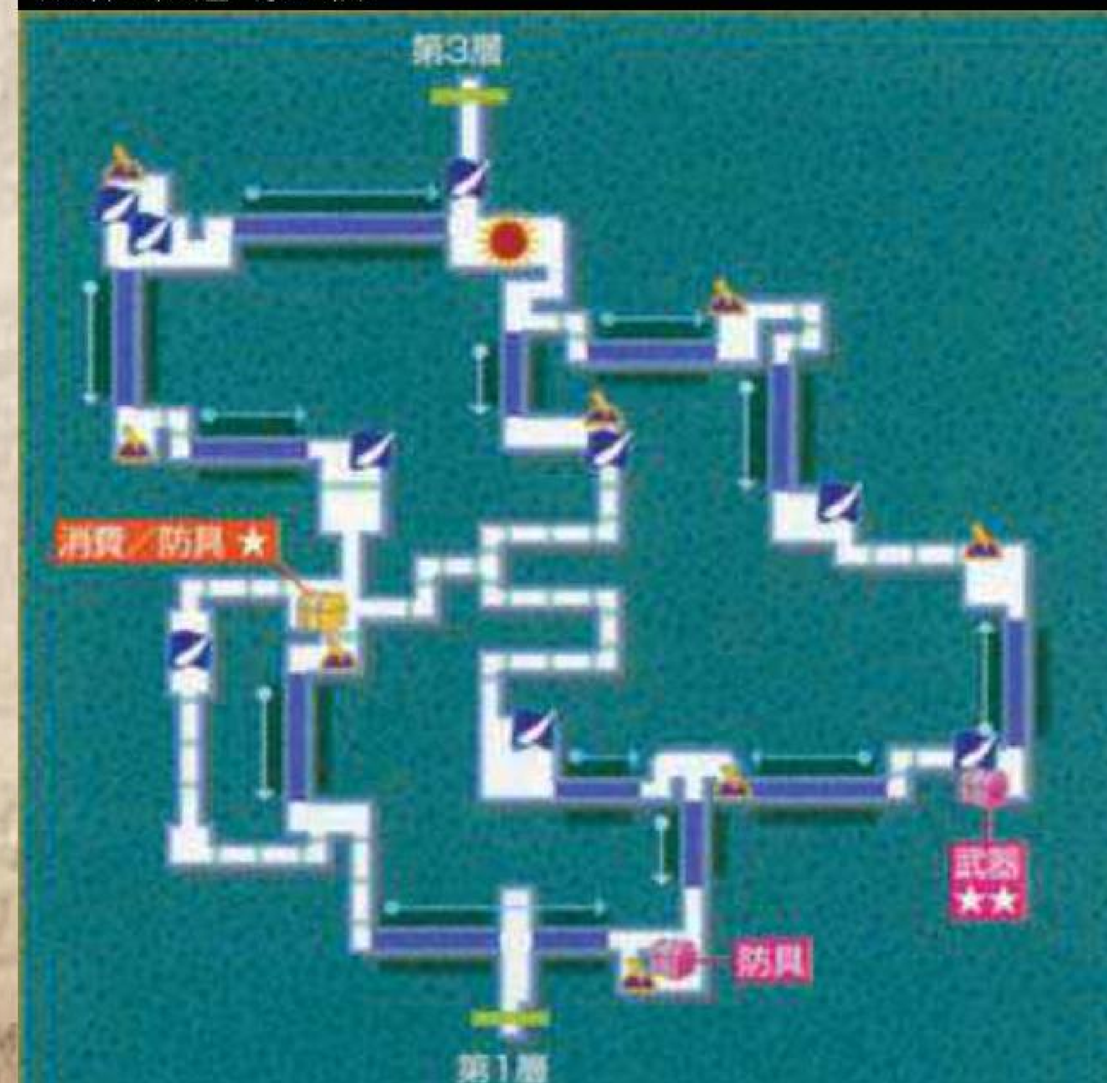
ゼグナ矿山 第4坑道

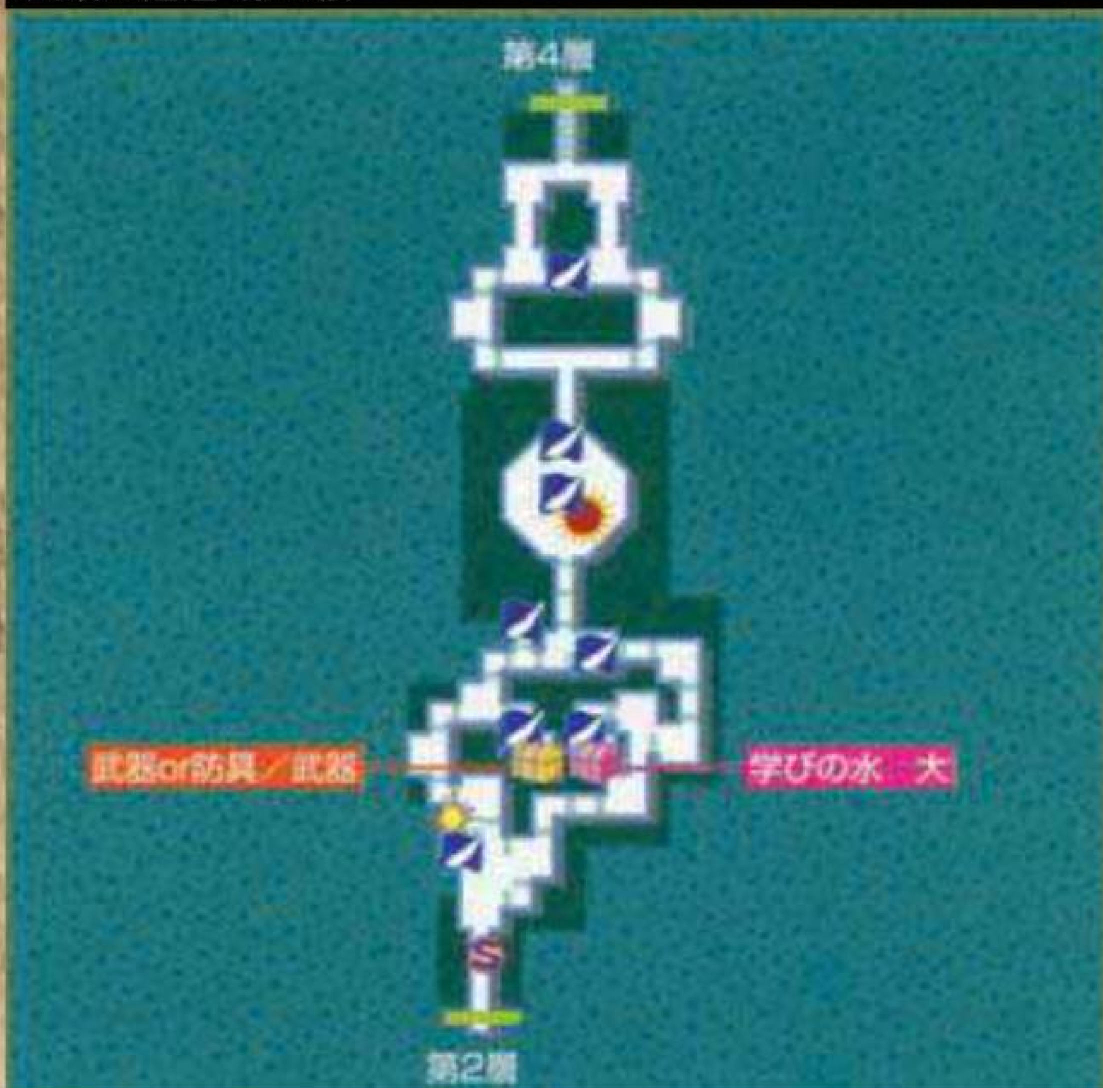


海贼砦 后部甲板

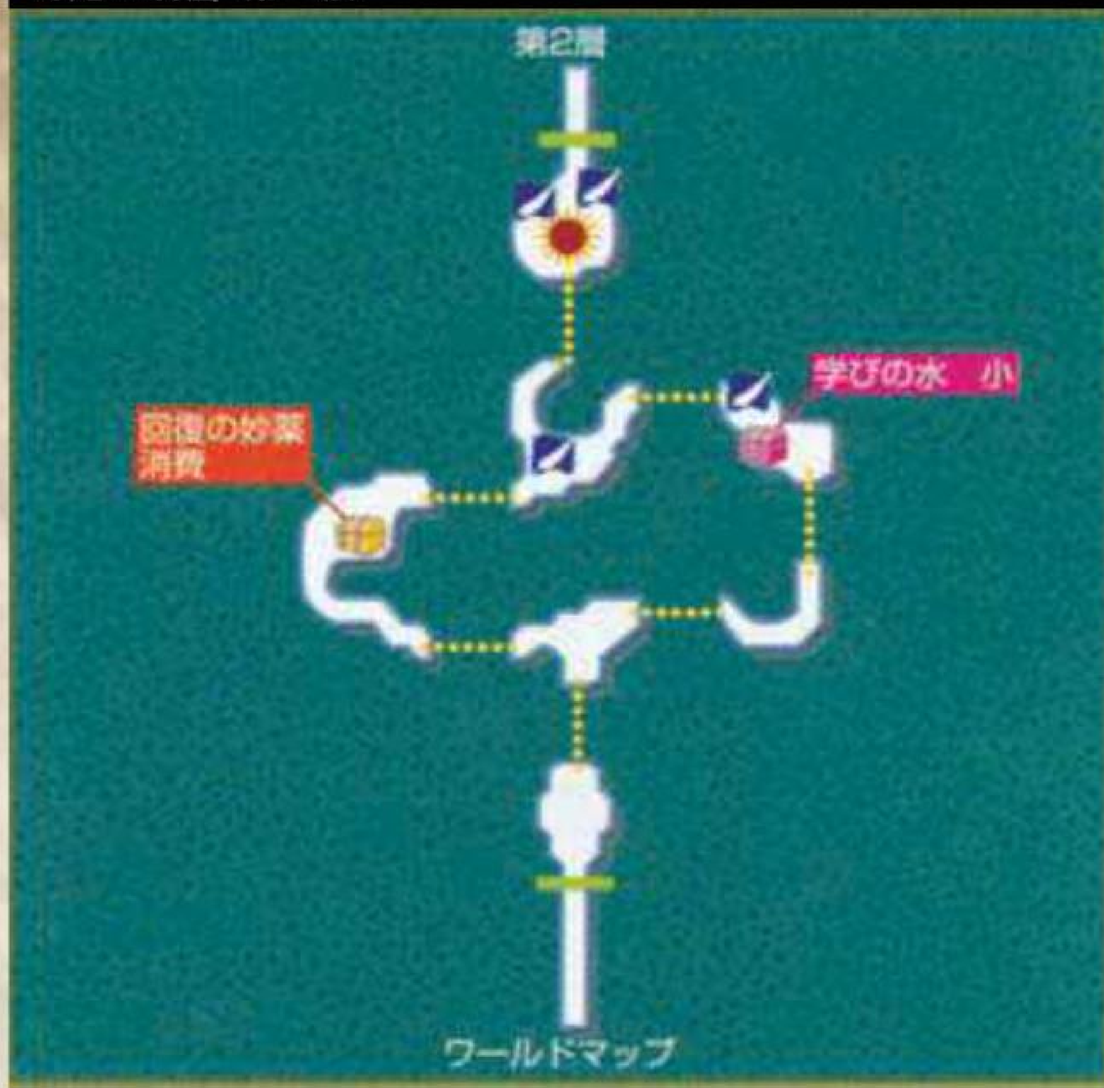


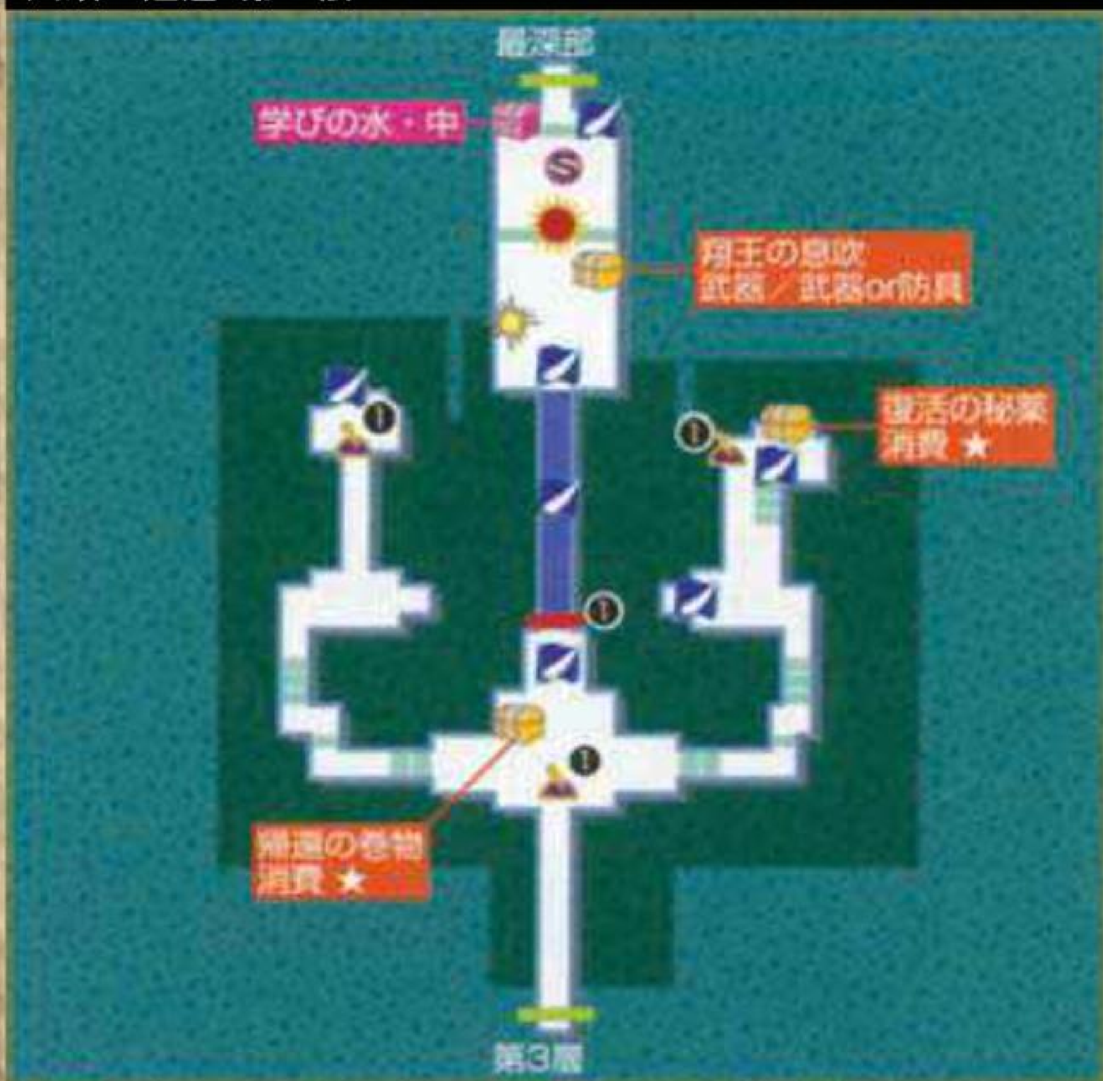
风纹の遗迹 第2层



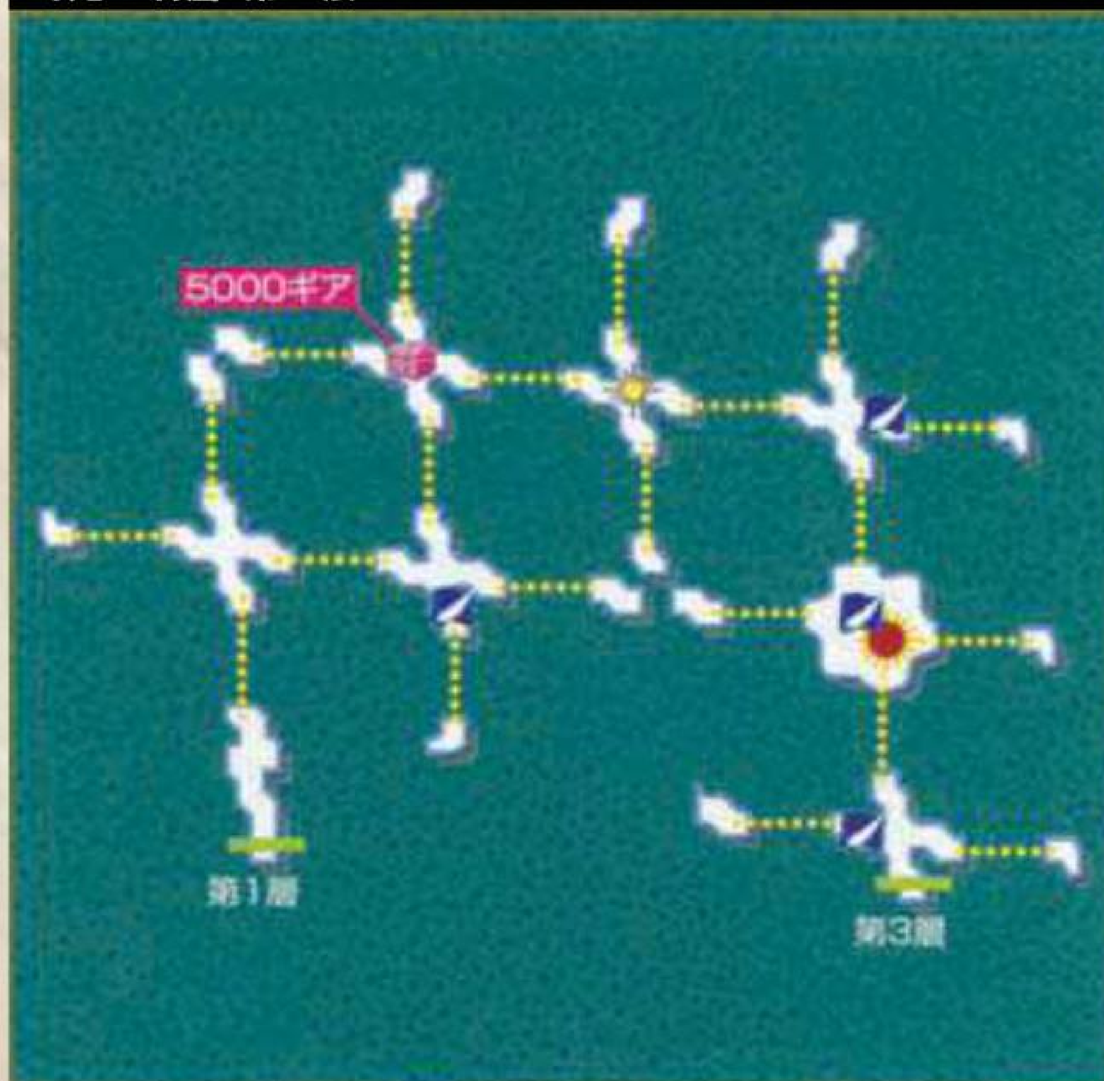

风纹の遗迹 第3层
第4層
武器or防具／武器
学びの水 大
第2層


龙王の岛 山道
武器★★
防具／消費
海岸


幻龙の洞窟 第1层
第2層
学びの水 小
回復の妙薬
消費
ワールドマップ


风纹の遗迹 第4层
最深部
学びの水・中
翔王の息吹
武器／武器or防具
復活の秘薬
消費 ★
帰還の巻物
消費 ★
第3層


龙王の岛 林道
賢者の霊薬
防具／消費
海岸
緑風草
緑風草の束

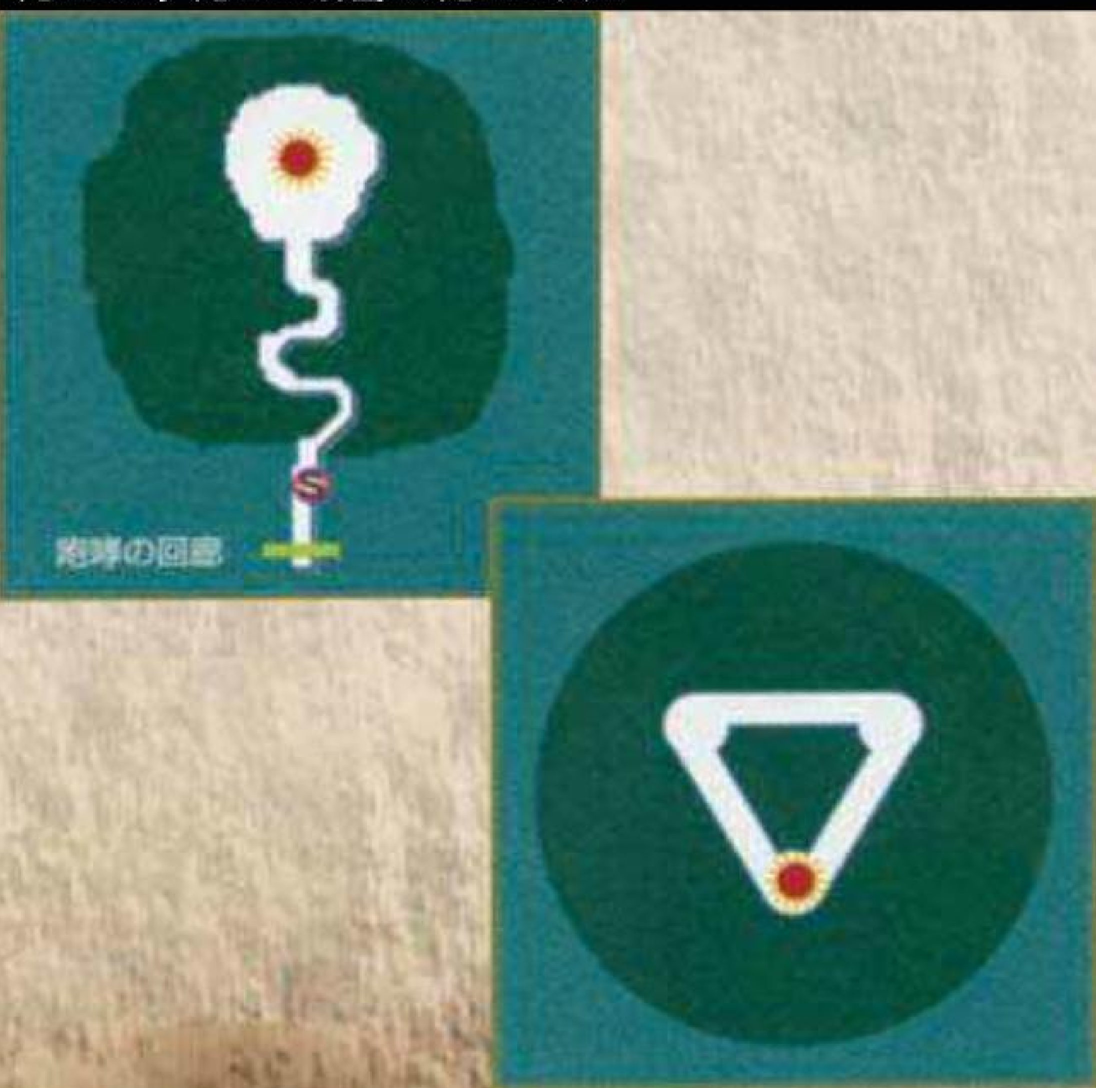

幻龙の洞窟 第2层
5000ギア
第1層
第3層


风纹の遗迹 最深部
学びの水 大
武器
★★
第4層


龙王の岛 咆哮の回廊
竜王の洞窟
武器
聖母の霊薬
海岸

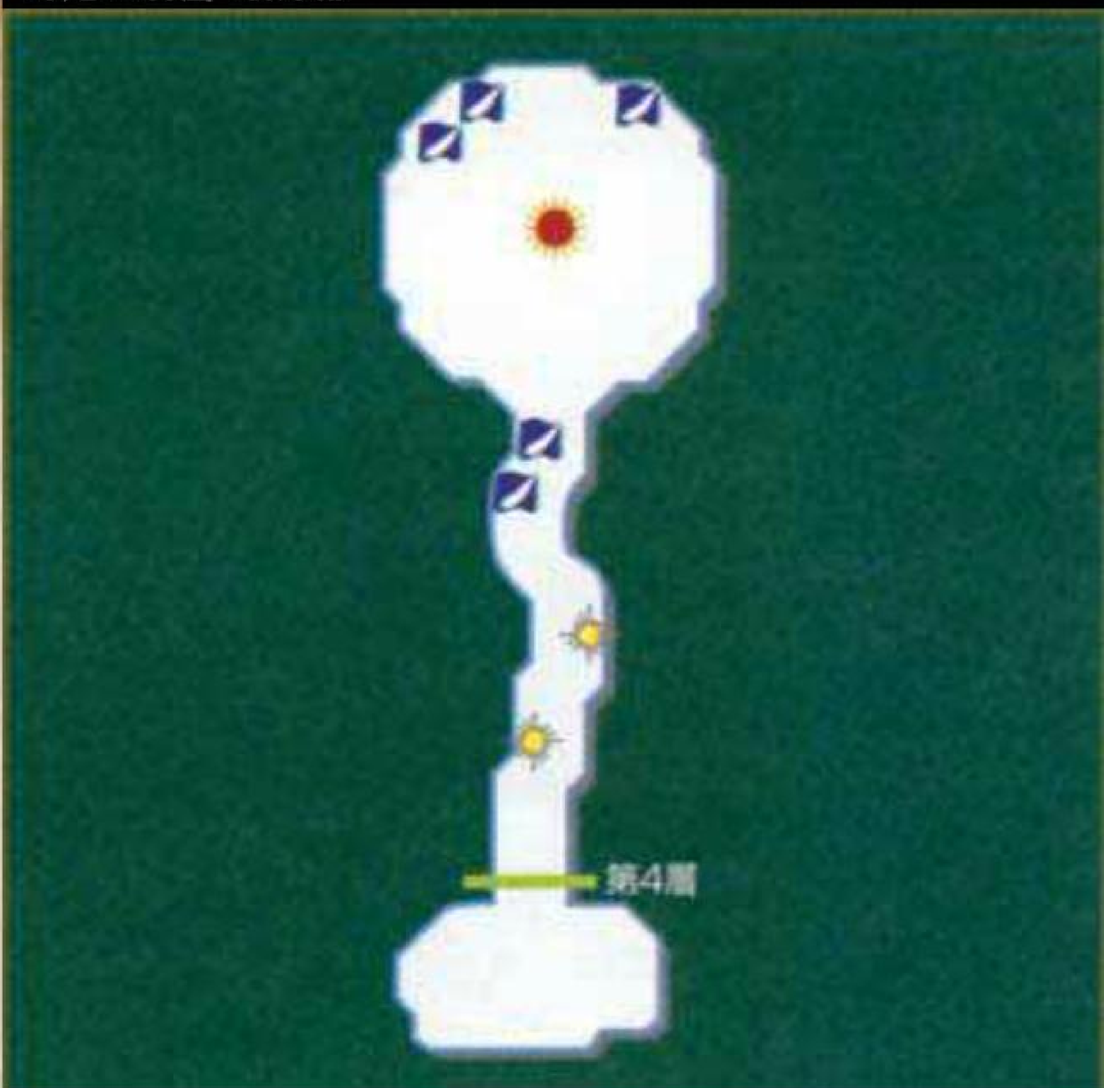

幻龙の洞窟 第3层
第4層
帰還の巻物
消費
第2層


龙王の岛 海岸
咆哮の回廊
山道
林道
学びの水 大
消費 ★
帰還の巻物
消費／防具
ワールドマップ


龙王の岛 龙王の洞窟＆龙王の火口
咆哮の回廊


幻龙の洞窟 第4层
学びの水 大
消費 ★★
星月夜の指輪
武器or防具
最深部
第3層
全部／武器or防具★★

幻龙の洞窟 最深部



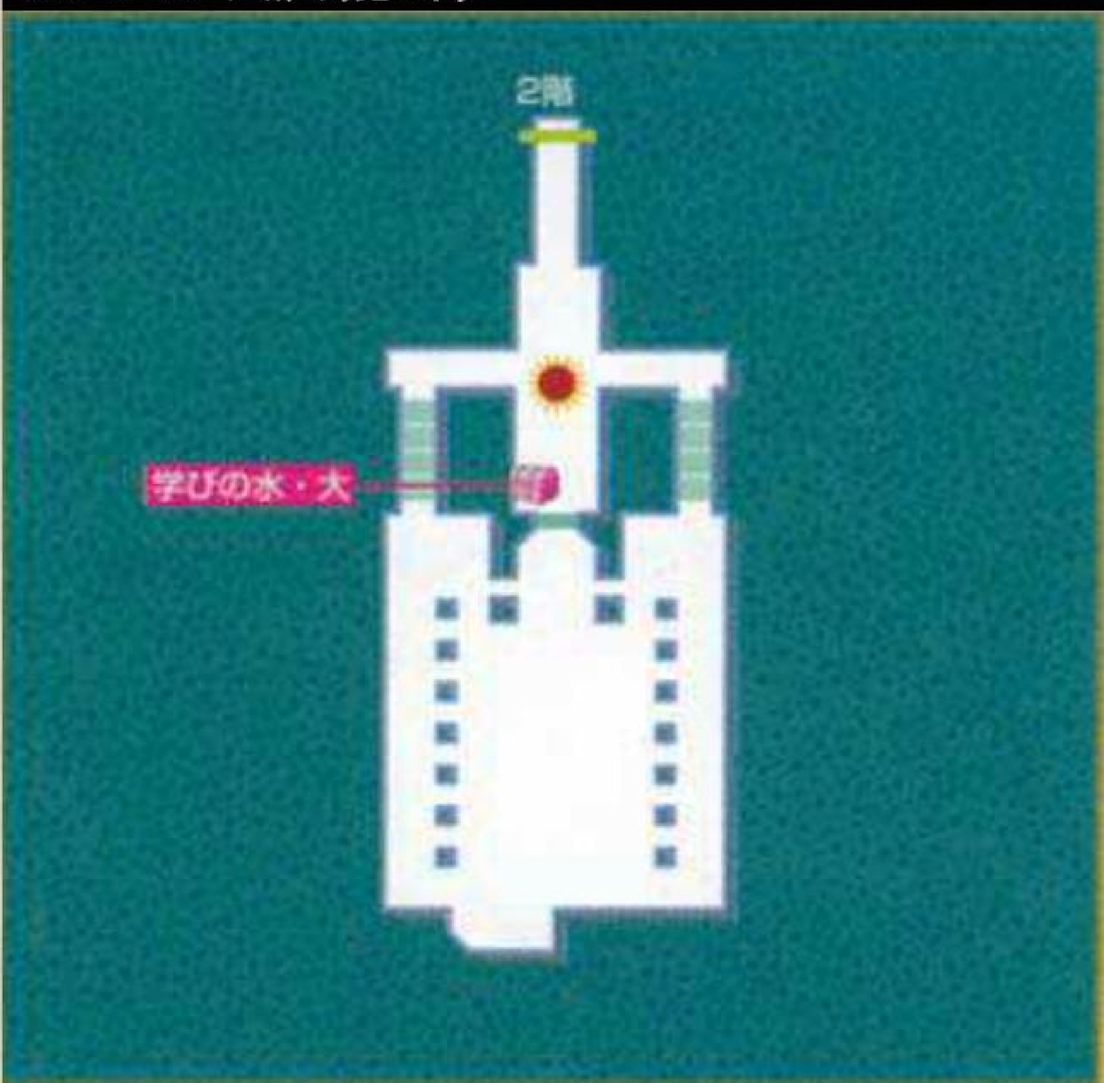
エンシャント城 3阶



エンシャント城 6阶



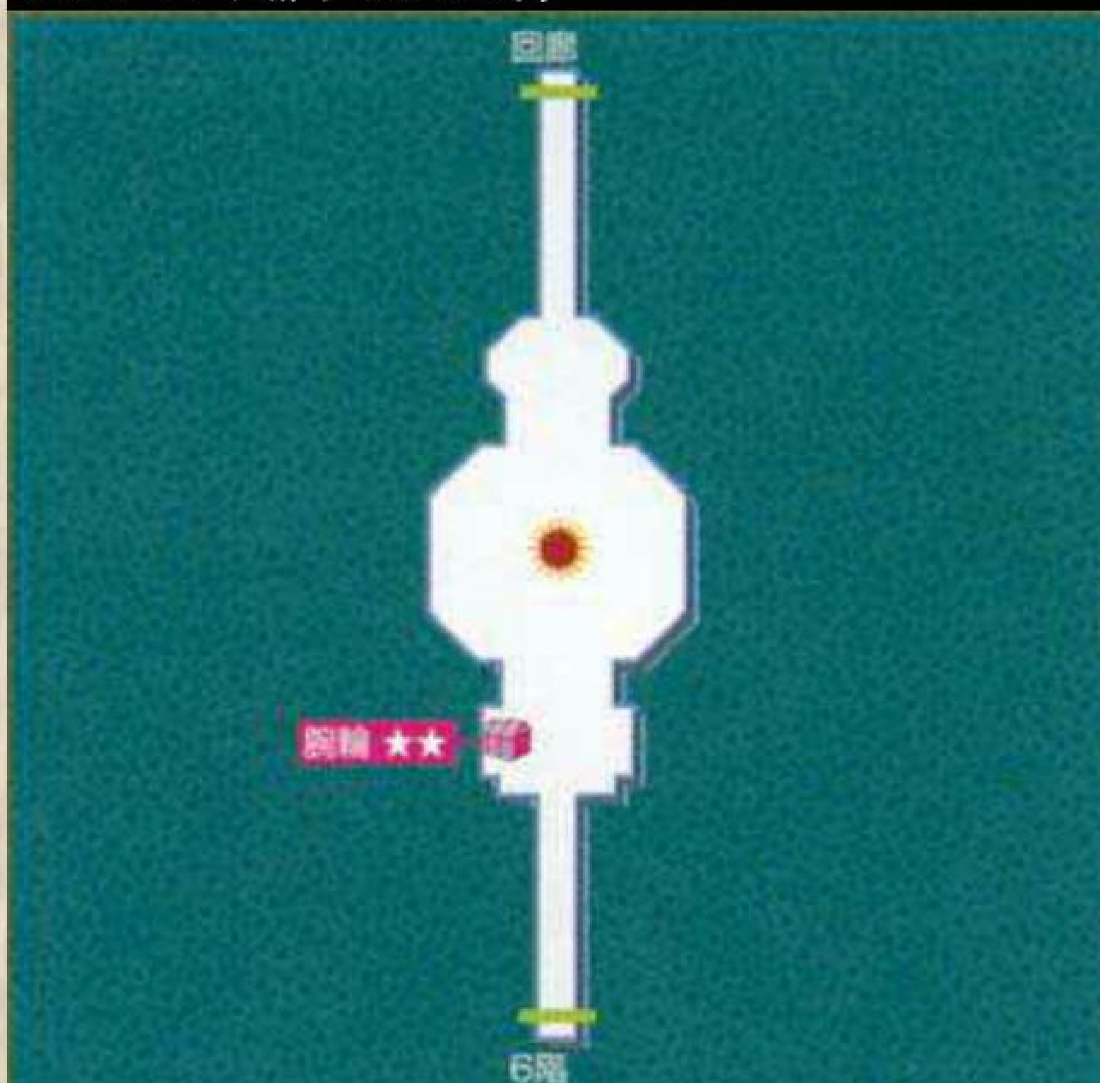
エンシャント城 谒见の间



エンシャント城 资料室



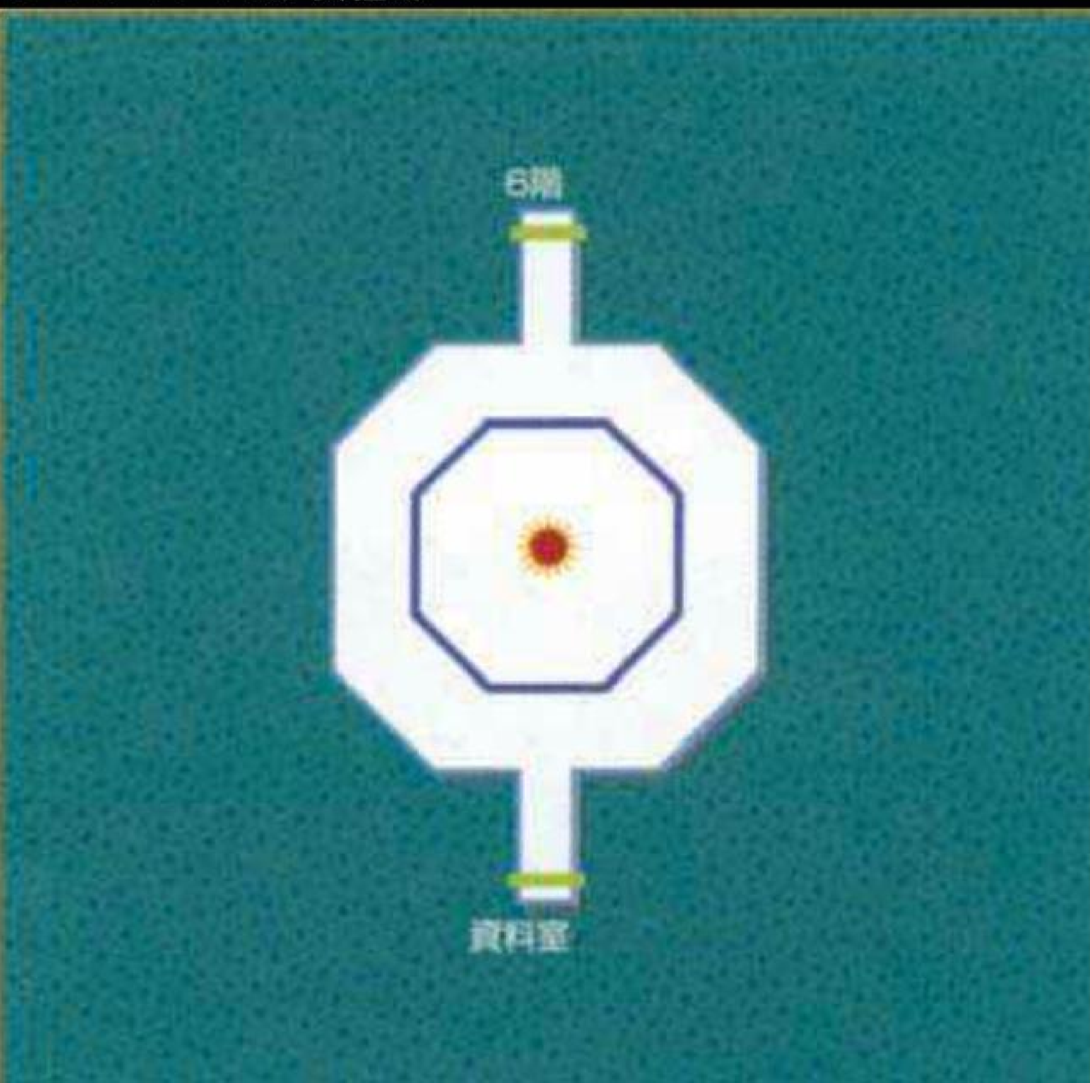
エンシャント城 ゾフォルの间



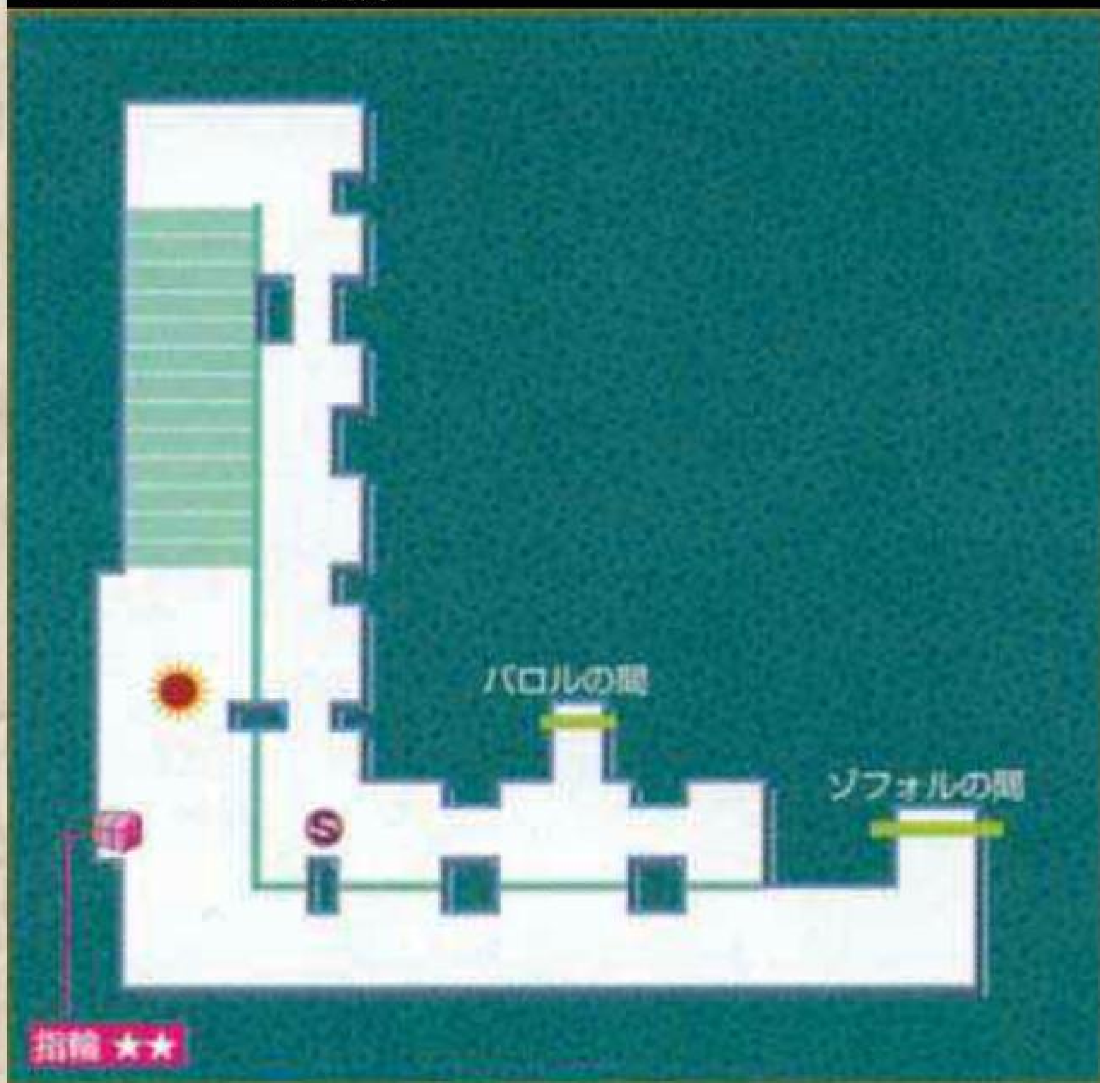
エンシャント城 2阶



エンシャント城 实验场



エンシャント城 回廊







狡狐大冒险合集

狡狐大冒险合集	SCE	动作
PS3 The Sly Collection		港版
2010年11月23日发售	1人	298港币
对应PS MOVE		对应玩家年龄：全年龄

通关时间：1代10小时左右，2代与3代各20小时左右

《狡狐大冒险》是由《无名英雄》开发商Sucker Punch在PS2时代推出的著名动作游戏系列。游戏具备了现今动作游戏流行的攀爬、潜入、打斗等要素，并且融合射击、驾驶、竞速等各色各样的要素，在PS2时代可以说是不可多得的佳作。而这也是SCE继《战神》高清合集后推出的第二个高清重制游戏合集，在一张蓝光碟中完整收录了系列的三部曲，并且增加了四款对应Move的小游戏。同时，游戏也因为包含了三白金与一百多个奖杯受到奖杯迷的追捧，游戏的奖杯难度较低，而且售价相对一般的PS3游戏较为低廉，因此无论是想重温经典动作游戏的玩家或是奖杯迷都不能错过的超值之选。

文 阳光成员 evilpig
编 胜负师
美编 NINA

狡狐大冒险初代完全攻略

作为系列的开山之作，《SLY1》奠定了系列的基本框架与特色要素，游戏模式为传统的动作过关，游戏讲述了主角Cooper为夺回被恶党从其父亲手上夺走的盗贼之书，与儿时玩伴Murray与Bentley在世界各地展开冒险的故事。除了五名身怀绝技的恶徒，还有神秘的最终BOSS等待着Cooper。

系统简介

基本操作

左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
□键	攻击
×键	跳跃／二段跳
○键	动作键
△键	发动进阶技能
L1/R1键	使用／收起望远镜
L2/R2键	切换进阶技能

注：动作键的作用有攀爬梯子、绳索、管道及场景中的圆环挂钩等，当靠近蓝色闪烁时按○键为大盗潜行。



收集要素

游戏中能够收集的物品有两种，分别是金币与密码箱线索瓶，金币的收集作用在于当玩家收集够100个金币后，会在Cooper的背部增加一块磁铁，磁铁的作用是当玩家死亡时能够原地复活一次而不需要从前一个Checkpoint开始，而游戏中获得金币的途径有很多，击倒敌人、场景收集以及破坏场景物品都能获得金币，严格来说金币不能算是一种收集要素。而另一种收集品线索瓶则用于打开每关的密码箱，在游戏的大部分关卡中都存在着一个密码箱，但在完整收集该关卡的线索

瓶之前是不能打开密码箱的，密码箱的奖励包含各种进阶技能的习得，由于习得各种技能对游戏的流程有着很大的帮助，而且密码箱的收集与大部分的奖杯相关，在完整收集所有密码箱子并通关时，基本上就取得白金奖杯了，因此收集线索瓶在游戏流程中显得尤为重要。单个关卡中有 20 到 40 个线索瓶，线索瓶的样子为在瓶子口插着白色的图纸的绿色玻璃瓶。

技能名	效果
Fast Attack Dive	迅速往前方突刺的攻击技。
Fast Raccoon Getaway Roll	按住△键可以进行滚动，速度比移动略快。
Slow Motion Jump	在跳起后可以令时间变慢。
Air Dive Attack	在跳起后往下方突刺的攻击技。
Coin Magnet Technique	靠近金币后自动收集。
Explosive Hat	扔出帽子后，帽子可以充当地雷使用，而按△可以引爆帽子。
Speed up the Clock	按住△键可以将时间加速。
Waterlogged	掉落水中时不会死亡。
Thief Replica	放出一个 Cooper 的模型吸引敌人的注意力使其攻击该模型。
Rolling Raccoon	在 Fast Raccoon Getaway Roll 的基础上增加攻击的判定，在接触敌人后可以攻击敌人。
Computer Hacking	在打开望远镜观察敌人时增加敌人的信息。
Perpetual Slow Motion	Slow Motion Jump 的强化版，按住△键即可将时间减慢。
Slytankhamon's secret move	在未被敌人发现的状态下，按○键可以隐身，隐身状态下可以不被敌人及探照灯发现。
While Staying Invisible	Slytankhamon's secret move 的强化版，在隐身时可以缓慢移动。
Briefly Defy Gravity	掉落悬崖时不会死亡。
Time Stopper	发动后可以暂时停止敌人及场景的一切动作。

游戏进行方式

游戏的流程分为五个大章，除第五章外，其他四章的基本进行形式都是在每章的七个关卡中取得钥匙，每取得三条钥匙可以开启到达下一个区域的机关，而取得全部七条钥匙则可打开机关到达 BOSS 战通过一大章，因此下文攻略也将以章节分关卡的形式进行，相关奖杯会穿插在流程中。





流程与收集

PROLOGUE

①从旁边的有金币的斜坡走，在有蓝色闪烁指引线前按动作键到达前方平台，打开通风入口进入，往左右的平台交替跳躲避网状光线到达下层打开门的开关。

②来到红色大门旁边的窗台跟随蓝色闪烁走，进入场景内用密码 9-3-7 打开密码保险箱，从旁边的窗台离开时，Carmelita 出现并对玩家进行射击，边躲避她的子弹边走到下层到达前方有狐狸标记的火车上即可。



Sucker Punched 铜杯

取得条件：进入 Sly Cooper 的世界

奖杯说明：开始游戏后自动解锁，流程相关，不会遗漏。



Foxy Lady 铜杯

取得条件：从 Carmelita 手中取得警察的档案

奖杯说明：完成序章，流程相关，不会遗漏。

CHAPTER 1 Tide of TERROR

A Stealthy Approach

①走出开始时的山洞，登上正前方的梯子往下跳，利用探照灯间隙消灭敌人来到游戏中的第一个 Checkpoint，游戏的 Checkpoint 是会投影出 Cooper 影像的投影机，请玩家注意。

②通过瀑布时需要连续跳跃才能通过，否则会被水流冲下，通过瀑布后在跳起按动作键利用钩子跳过栅栏。



③注意水车转动的时间跳跃通，通过探照灯直走，跳过水车路后取得通往前方场景的钥匙本关结束。

线索瓶收集

4/20：在关卡开始时，走出山洞后左边的船上，过道上有两个，破坏船的船桅可以获得另外两个。

8/20：走出山洞后的右侧，利用较矮的树跳到上方绳子处按○键，沿绳子可以获得 4 个。

9/20：走出山洞后的正前方梯子下。

11/20：通过第一个探照灯后前方的两根石柱上。

15/20：通过瀑布时的必经之路上。

16/20：第三处水车路前，密码箱前。

20/20：利用在关卡最后取得钥匙处的绳子爬到两个探照灯塔上。

密码箱：在第三处水车通路前方，密码 7-9-2

奖励：习得进阶技能 Fast Attack Dive





Learn The Ropes 铜杯

取得条件：开始 Cooper 的冒险

奖杯说明：进入第一章后自动解锁，流程相关，不会遗漏。



Dive Bomb 铜杯

取得条件：学会进阶技能 Fast Attack Dive



Coin Collector 铜杯

取得条件：收集 1 枚金币



Coin Recycler 铜杯

取得条件：收集 60 枚金币



Coins, Coins Everywhere! 铜杯

取得条件：收集 99 枚金币



Bottle Hoarder 铜杯

取得条件：收集任意一个关卡中所有的线索瓶

Prowing the Ground



开始后连续按两次×键二段跳跳到上方，利用吊钩下降，跳跃到对岸利用绳索来到船上，要进入下一场景需要得到三把钥匙才能解除高压电，但现在身上只有一把钥匙，因此先进入场景左侧的绿色光点进入关卡Into The Machine。

Into The Machine

①沿水路前进，从柱状平台到达上层打开窗口，进入后避开火焰跳到下方，前方有很多转动的螺旋桨，注意间隔通过即可。

②到达上方后又被螺旋桨所阻隔，这次需要跳起后按动作键抓住吊杆，第一段只有两三块桨的可以利用间隔移动经过，而第二段的路会出现四块桨的阻隔，这里则需要利用跳跃再按动作键抓住吊杆通过。

③来到下方满是熔岩的场景，通过圆柱转动通路后从右侧的液压平台往上跳，利用吊钩跳到上方，再吊到金色的吊钩之上撞开前方圆形上会形成通路，进入并通过击落窗口暂时关闭喷火窗口制造通路，在前方取得钥匙后即可过关。

线索瓶收集

1/30： 关卡开始处，跳起攻击关闭喷出火焰的窗口后取得。

2/30： 水上升降平台面前的吊桥边缘处，利用攻击可以破坏瓶子取得。

3/30： 接上，在前方有蓝色闪烁的柱状平台上层。

5/30： 接上，在转动圆柱路上通过二段跳可以取得一个，在旁边的小平台有另一个。

14/30： 打开窗口来到一个有多个喷火窗口的场景，面前这些窗口都是不稳定平台，一旦踩到上面它就会落下一段时间，因此必须利用左右平台间的跳跃切换取得所有瓶子，注意平台上的瓶子可以踩掉平台后使其掉落在下方取得，而上方的两个则必须通过平台间跳跃切换取得。

24/30： 来到与之前的喷火窗口相似的场景，而这次平台间增加了激光的阻隔，加大了难度。

26/30： 在熔岩遍布的场景，前方转动圆柱路的左侧转动圆轮上。

27/30： 接上，通过了转动圆柱路到达的平台左侧。

28/30： 接上，从液压平台到达上方转轮上后，在转轮上往左侧高处看可以看到。

30/30： 过关前，在被破坏出现的通路下方的保险箱，打开里面有两个。

密码箱： 在场景的大转轮的其中一边下方，密码为2-2-7

奖励： 习得进阶技能Fast Raccoon Getaway Roll



High Class Heist

①回到Prowing the Ground后，从关卡Into The Machine旁边的绿色光点进入到这个关卡。

②摸清激光的照射规律通过一段激光路后来到有骷髅头射出追踪激光的场景，骷髅头发出的追踪激光可以利用跳跃躲避，迅速跑到骷髅头之下破坏喇叭可以将场景的所有激光解除。

③在水上利用浮叶到达上方平台后，能通过的路就利用灯光的间隔通过，而被灯光阻隔的路则需要用大盗潜行从边缘通过，通过全部探照灯后，到达水中央的平台取得钥匙本关结束。

线索瓶收集

2/30： 在关卡开始时前方红色门前。

3/30： 离开第一段激光通道后在右方。

9/30： 在有骷髅头追踪激光的平台，左右两边的尽头各有三个。

15/30： 接上，来到骷髅头的下方破坏喇叭后，破坏左右的石柱跳到上方各有两个，而破坏一旁的保险箱会出现另外两个。

16/30： 接上，从骷髅头前左边的石柱利用二段跳抓住边缘到达上方，走到骷髅头的后方可以找到。

20/30： 接上，通过骷髅头大门后，前方有两个保险箱，分别破坏即可。

22/30： 接上，在前方桥的尽头有一个，然后沿右侧的浮叶前进在一片浮叶上有另一个。

24/30： 利用浮叶到达尽头跳到平台之上，Checkpoint旁的蓝色闪烁处潜行到边缘可以取得。

26/30： 接上，在前进方向不远处探照灯的灯光下可以取得这两个。

28/30： 接上，在最后的探照灯灯光下的两侧取得。

30/30： 接上，通过最后的探照灯后，潜行到蓝色闪烁处在边缘取得。

密码箱： 在骷髅头大门前的平台右侧尽头，密码为4-3-6

奖励： 蓝图


Programmers Can Do Anything

取得条件：取得第一章的蓝图　铜杯

The Fire Down Below

①来到Prowing the Ground高压电阻隔的入口前，这个位置有一个机关，向前跑动将前方平台降下可以到达上方，利用挂钩跳到对面的平台跟随蓝色闪烁进入关卡。

②沿路前进会发现一个与进入本关时所启动的机关相似的一个机关，在转盘机关上跑动启动上方的输送带，看准时机起跳按动作键抓住吊钩就可以到达对面的平台，在尽头可以看见一根银色的钢管，利用钢管攀爬到达上层后跳到右侧的吊桥平台沿路将喷火窗口关闭进入下一场景。

③前行到达下一个Checkpoint会发现另一个输送带机关，目的是利用输送带将岩石运到尽头撞开前方制造通道，但在启动机关的同时会有探照灯的阻碍，因此必须边躲避探照灯并利用间隙分段进行输送，撞开通道后躲避探照灯走到尽头，取得钥匙后过关。

线索瓶收集

2/30： 关卡开始时，破坏左侧身后的保险箱可以取得两个。

4/30： 关卡开始时，借助前方右侧两个锅炉通过跳跃可以取得，十分明显。

6/30： 接上，在前方熔岩上的吊桥上有一个，通过吊桥后将前方一个喷火窗口盖上可以取得另

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

一个。

7/30：接上，离开喷火窗口的通道后跳过第二座悬在熔岩上的吊桥后，刚登上前方平台后，就在左侧。

9/30：接上，前方会喷火敌人的左侧，破坏三块黑色的煤渣后取得。

10/30：借助第一个输送带机关到达后的平台上，Checkpoint 的对面有一个。

14/30：接上，利用银色钢管到达上层后，在柱状平台上方跳跃移动可取得三个，在靠近先前输送带机关的排气管旁有另外一个。

18/30：从上层的柱状平台经喷火窗口进入新场景后，在到达Checkpoint 之前，左右两侧的管道上可以各发现两个。

24/30：接上，到达 Check-point 后，破坏机关旁的保险箱外加两侧的煤渣旁，一共可以找到六个。

30/30：在利用岩石撞开前方通道后，必经之路的三段输送带上。

密码箱：关卡开始时的左侧，密码为 5-7-9

奖 励：习得进阶技能 Slow Motion Jump



Take It Slow



取得条件：习得进阶技能 Slow Motion Jump

铜杯



A Cunning Disguise

① 在 Prowing the Ground 从中部的红色管道往上爬，可以进入本关卡。

②来到有两个地球仪发射毒箭的位置，跳进前方的木桶内可以安全前进，通过后从木桶出来消灭敌人后继续跳进木桶乘前方升降梯落下，在之后的场景中一路消灭敌人并再次携木桶前进到尽头升降机到达上层。

③在上层继续利用木桶前进，另外在木桶中不移动时可以不被探照灯发现，在木桶内在吊灯处移动，前进至钥匙处取得即可。

线索瓶收集

2/30：关卡开始时，在右侧。

4/30：在钻进木桶躲避地球仪内的毒箭时，在地毯的中央。

6/30：乘坐升降梯到达下层，利用木桶第二次穿越重毒箭地球仪时，破坏书架旁的保险箱可取得。

10/30：接上，跳跃到第二排书架上可以取得悬空的瓶子，随后从梯子爬到第三排书架上取得另外三个。

19/30：接上，在前方的两个锅炉、一旁的保险箱、以及发射毒箭的地球仪旁边共可找到共九个。

22/30：乘坐升降梯到达上层，经过第一段探照灯后的书架旁边及其之上。



25/30：接上，利用前方吊灯的高低落差到达最上层的吊灯位置即可。

27/30：接上，离开吊灯到达对面后，左侧的书架可以推开，进入里面破坏保险箱即可。

30/30：接上，在钥匙所在的前方有最后三个。

密码箱：在利用升降梯到达上层后，经过第一段探照灯后，右侧书架的另一侧，密码为 2-4-2

奖 励：习得进阶技能 Air Dive Attack



Nimble Like a Thief



取得条件：习得 2 个 Dive 系的进阶技能

铜杯

奖杯说明：收集第一章关卡 A Stealthy Approach 及 A Cunning Disguise 中所有的线索瓶并打开密码箱即可解锁。

The Gunboat Graveyard

①现在已经有足够的钥匙打开 Prowing the Ground 的高压电阻隔，破坏电力装置通过通道后从前方的环形斜坡到达上方，跳到对面进入本关。

②躲避探照灯通过水路后借助船尾的绳网爬到上层，再跳到吊索之上到达更上方的飞机上，躲避探照灯前进并跳到下方的潜艇之上，利用潜艇的侧翼跳到漂浮物之上通过水路，之后沿路到尽头船的残骸上方取得钥匙即可。

线索瓶收集

4/20：在关卡开始处，破坏的保险箱并取得保险箱旁边的两个即可。

6/20：接上，利用飞机残骸通过水路时，两片残骸上可得。

9/20：接上，通过水路后到达船尾破坏保险箱子可取两个，在旁边取得另外一个。

11/20：在船尾借助绳网爬到上方被锁链悬挂的飞机上可取得，而由于这两个瓶子被探照灯覆盖，建议先将前方的探照灯控制器破坏。

13/20：在 Checkpoint 前的必经之路上。

15/20：跳到下方潜艇上后，在潜艇之上取得。

20/20：接上，离开潜艇后在水路上的漂浮物上及船上的保险箱内可取得共计五个。

密码箱：在取得钥匙前的平台上，不会错过，密码为 7-1-9

奖 励：习得进阶技能 Coin Magnet Technique



Coin Sucker



取得条件：习得进阶技能 Coin Magnet Technique

铜杯

Treasure in the Depths

① 从 The Gunboat Graveyard 关卡出来后，沿旁边的路进入，消灭敌人进入尽头的潜艇可以进入本关。

②本关是一个小游戏，需要控制潜艇击破累计 40 个宝箱，期间还要防止螃蟹将宝箱搬走，哪怕是被搬走一个都需要重来。操作左摇杆控制潜艇移动，右摇杆控制炮弹的攻击轨迹，建议优先阻止螃蟹的搬运，然后再迅速击破宝箱，累计击破 40 个后即可取得钥匙过关。

The Eye of the Storm



到目前为止共取得七把钥匙，靠近 Prowing the Ground 的炮台解锁大炮，然后跳跃进入炮台内就会进入本关进行 BOSS 战。Frog 是一只通过吃苍蝇变大的青蛙，攻击它的时机在于它重新变小的间隙，与 Frog 的战斗可分为四个阶段，第一阶段通过平台间跳跃躲避，在 Frog 第 5 次跳跃后它必定会变小，在它变小的瞬间攻击即可；第二阶段中除玩家所在的平台外其他平台都会落入水中，在单一平台上左右躲避即可，同样地，

Frog在5次跳跃后必然会变小，同样把握攻击的机会攻击即可；第三阶段虽然所有平台会重新升起，但每个平台被Frog跳跃2次会下沉，需要即使切换平台等待Frog到达身边变小的瞬间攻击；第四阶段，所有平台再次下沉，但Frog的攻击却再不是简单的跳跃攻击，而是360度的舌头旋转攻击，建议利用先前关卡习得的进阶技能Slow Motion Jump，看准Frog的攻击动作，起跳后发动Slow Motion Jump后再次按×键二段跳躲避Frog的舌头攻击，重复步骤躲避至Frog再次变小，最后给予其最后一击。



Frog Legs

取得条件：完成第一章

奖杯说明：击倒第一章BOSS Frog后解锁。 银杯

CHAPTER 2 Sunset Snake Eyes

Rocky Start

①关卡开始后跳到面前的大门上会学会新的技巧，具体为在跳跃后在部分有蓝色闪烁的地方按动作键可以准确地在一些细小的落脚点平稳着地，利用此技巧借助电灯通过前方的岩石障碍，再利用前方狼犬敌人旁边的弹床跳到上方。

②来到一节带电的车厢前，车厢内需要左右交替跳跃才能顺利通过。从一旁的平台跳上，躲避一路上的碾压机陷阱并前进经过第二、第三节车厢，要注意的是第三节车厢需要看准地上及左右移动的光束间隔及时移动，稍微有点难度，通过所有的车厢后到达尽头取得钥匙后过关。



线索瓶收集

2/40：关卡开始时大门的左侧。

7/40：攀爬到达关卡开始时大门的另一侧，破坏保险箱及收集附近的即可。

9/40：利用电灯跳越岩石障碍后的右侧。

13/40：接上，先不要用弹床弹跳到上方，在左侧的水路沿路走可以取得。

16/40：接上，利用弹床跳到上方后，消灭击破栅栏出现的敌人后，在右侧。

19/40：来到带电的车厢前，击破一旁保险箱及左侧延伸的木梁上。

21/40：刚通过带车厢后的右侧。

23/40：接上，从旁边的岩石到达上方的必经之路上。

28/40：接上，在平台边缘下的黄色车辆旁边、右侧花丛及两头狼犬旁边可取得。

30/40：通过碾压机陷阱后前方栅栏旁边的保险箱内。

33/40：接上，在通过前方的碾压机陷阱前，跳跃到左侧上方的平台。

34/40：接上，离开碾压机陷阱后在左侧。

35/40：在第二节带电的车厢内。

40/40：在最后取得钥匙的地方，破坏保险箱并收集附近的可得。

密码箱：在通过第一个碾压机陷阱后，从上方的电线杆攀爬到左侧尽头可以发现，密码为3-1-4

奖励：习得进阶技能Explosive Hat



Pug Gambling

取得条件：进入Muggshot的领土

奖杯说明：进入第二章后自动解锁。 铜杯



Top Of The Morning

取得条件：习得进阶技能Explosive Hat 铜杯

Boneyard Casino

①来到Muggshot's Turf后，由于目前钥匙不足，无法打开前方的红色车辆，首先进入前方的Boneyard Casino关卡。

②攻击大门右侧电匣开启大门，前方有很多持机关枪的敌人，尽量选择潜行离开而不被发现，如果被发现可以借助场景中的老虎机作为掩护。

③关卡中有许多带电的通道，注意交替跳跃切换通道，带电通道切换的信号是光线变换轨道时光线会虚闪。

④来到水上通路后，利用转盘和赌桌作为落脚点前进，期间转盘上会有带电光线的阻碍，不过躲避难度不大，到达最后的钥匙所在轮盘后需要三次成功跳跃到绿色的转盘条上，需要一些运气，成功后取得钥匙即可过关。

线索瓶收集

2/40：开启大门进入赌场后，左侧的老虎机旁。

10/40：通过地上带电的桥梁后直到爬上金色吊灯前的必经之路上，其中有两个需要跳到上方用大盗潜行取得。

11/40：爬到金色吊灯上后，最后一个吊灯上。

18/40：接上，从金色吊灯跳下后，在进入地上带电的通道前，在老虎机上、赌桌上、以及旁边的草丛内。

22/40：接上，在进入这一段带电通道后上方悬挂着。

25/40：接上，离开带电通道后到达水上轮盘前必经之路取得。

29/40：接上，在水上轮盘必经之路上。

40/40：在离开第一段水上轮盘后，从破坏岸上保险箱开始直到到达钥匙所在的必经之路上。

密码箱：在关卡末段爬上金色吊灯前的右侧，不会遗漏，密码为3-3-8

奖励：习得进阶技能Speed up the Clock



Freeze, Your it

取得条件：习得进阶技能Speed Up the Clock 铜杯

Murray's Big Gameble

从Muggshot's Turf中央大桥一侧的一节电车车厢可以到达这一关卡，本关是一个迷你游戏，具体是用机枪掩护Murry去取得钥匙，左摇杆控制瞄准，□键射击，这个小游戏非常简单，但需要注意以下两点，一是不能击中Murry，二是不能击中场景中的毒药罐，否则都要重来，另外在Murry到达上层后出现的会从近战变成机枪手，因此需要及时消灭以免功败垂成。

At the Dog Track



这个关卡是另一个迷你游戏，需要在赛车比赛中赢得第一位才能取得这个关卡的钥匙，操作为左摇杆控制赛车，□键利用氮气加速，这里取胜的关键是尽量取得更多的氮气加速以及避免撞墙减速，取得第一名后即可取得这个关卡的钥匙。

Two To Tango

①利用取得的钥匙到Muggshot's Turf中央开启红色跑车的锁，攻击尾轮的手把使其撞开开启通道，沿通道进入后从前方右侧的楼梯进入来到本关卡。

②沿管道往上方走遇到美女警长Carmelita后，会在建筑物的顶部进行一场追逐战，边躲避边利用管道等跳到最后的建筑前的Checkpoint即可暂时摆脱Carmelita，难度不大。

③进入建筑后，来到两名机枪手把守的位置绕到右侧的机枪手身后消灭并利用弹床跳到吊灯之上，稍微前进后Carmelita会再次出现攻击玩家，这次Carmelita的攻击会造成落脚点的崩塌，必须迅速前进，直到来到钥匙所在的平台，边继续躲避Carmelita的攻击边攻击钥匙外边的锁，破坏后取得钥匙本关结束。

线索瓶收集

6/30：在遇见Carmelita前的必经之路上。

23/30：在躲避Carmelita的攻击路上直到到达Checkpoint可取得，认真搜集房顶及破坏所有保险箱即可。

26/30：摆脱Carmelita后，在建筑内的右侧。

30/30：在跳到金色吊灯上前，左右两边的机枪手旁边的保险箱内各有两个。

密码箱：在跳到金色吊灯上前，左侧机枪手后方，密码为5–3–2

奖励：蓝图


French Bulldog Style
取得条件：取得第二章的蓝图

铜杯

Back Alley Heist

①回到Muggshot's Turf后，在关卡Two To Tango入口前的倒地吊灯爬到上方吊灯跟随蓝色闪烁前进可以进入本关。

②从前方的梯子上爬，利用帐篷跳跃并破坏挡道的灯箱可以制造通路。

③来到一个三层都被探照灯照射的位置，三层躲避探照灯的方法各有不同，在最顶层边利用灯光的照射空隙前进边利用大盗潜行蹲下以免被发现，第二层只需要躲避灯光利用广告牌遮挡即可，而最下层则需要利用帐篷跳跃越过光线。全部经过后可以在前方有绳索悬挂线索瓶的位置利用挂钩越过高墙。之后进入前方建筑利用弹床弹跳到最上层沿路取得钥匙本关结束。

线索瓶收集

7/30：从关卡开始后前方的梯子往上爬，利用帐篷顶弹跳的一路上可以轻松找到。

8/30：利用帐篷到达顶部后，在需要跳跃到前方平台的位置，中部有一个悬空的瓶子，由于位置比较高，需要利用下方的空调机作为垫脚点再二段跳后击破瓶子取得，注意空调在踩到一次后就会落下，如果未能一次取得则要重新进行本关取得。

10/30：接上，在跳跃到下方平台后，沿半截梯子往上爬消灭敌人后可取得。

12/30：接上，在一个被探照灯来回照射的帐篷弹跳到上层，从旁边的梯子爬到上方可以取得。

15/30：接上，利用身旁的帐篷跳到三个犬形石像上取得。

20/30：躲避三层的探照灯后，瓶子会在前方的绳索上来回移动，跳跃击破即可。

23/30：接上，利用挂钩越过高墙后与先前一样利用空调作垫脚点可以取得，但失败同样需要重来。

30/30：接上，进入建筑物后，连第一层的保险箱子在三层内共可取得七个，在钥匙的前方有最后一个。

密码箱：在关尾的建筑物的第三层，很容易发现，密码为5–6–5

奖励：习得进阶技能Water Safety。


Waterlogged
取得条件：习得进阶技能Water Safety

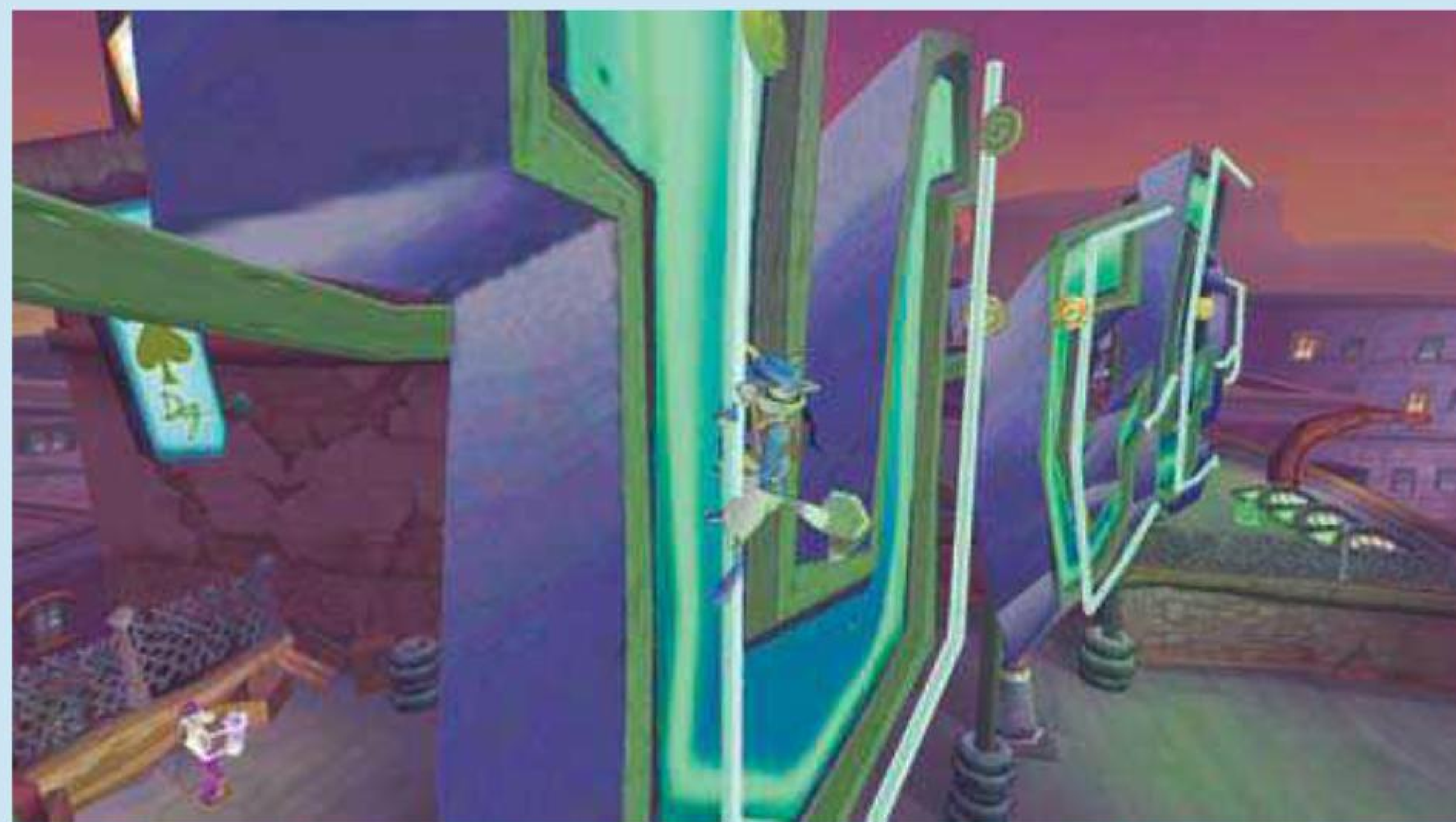
铜杯



Straight To The Top

①回到Muggshot's Turf，从大堂左侧楼梯的弹床到达上层进入本关。

②从左侧的箭头管道爬到平台上，一路借助绿色霓虹灯的管道到达塔的顶部，接着塔顶会倒塌形成通路，从通路到达Checkpoint从一旁的红色箭头形霓虹灯爬到上方，利用动作键跳跃并抓住大型霓虹灯后的铁制棚架，走到最上层尽头跳跃到前方可以撞开前面的墙壁形成通路，之后一路前进爬到铁球上使其落下即可取得钥匙过关。



线索瓶收集

7/40：在关卡开始时左侧的蓝色汽车上，中央钥匙的右侧以及前方两个保险箱内可找到。

8/40：爬到绿色霓虹灯前，在下方。

28/40：从绿色霓虹灯的一方到达Checkpoint所在的一方后，在右侧的两辆蓝色悬挂汽车上，平台上、平台上的保险箱、塔的底部，以及拉动保险箱旁边的水箱上的金色吊钩可以找到全部。

30/40：利用霓虹灯箱到达塔的中部时可以找到。

36/40：从倒下灯塔顶部到达Checkpoint后，在Checkpoint上方、上方保险箱、左侧尽头的悬挂车辆以及车辆一旁的保险箱内取得。

37/40：接上，从Checkpoint旁的霓虹灯跳跃到大型霓虹灯后方，在中部的铁架有一个。

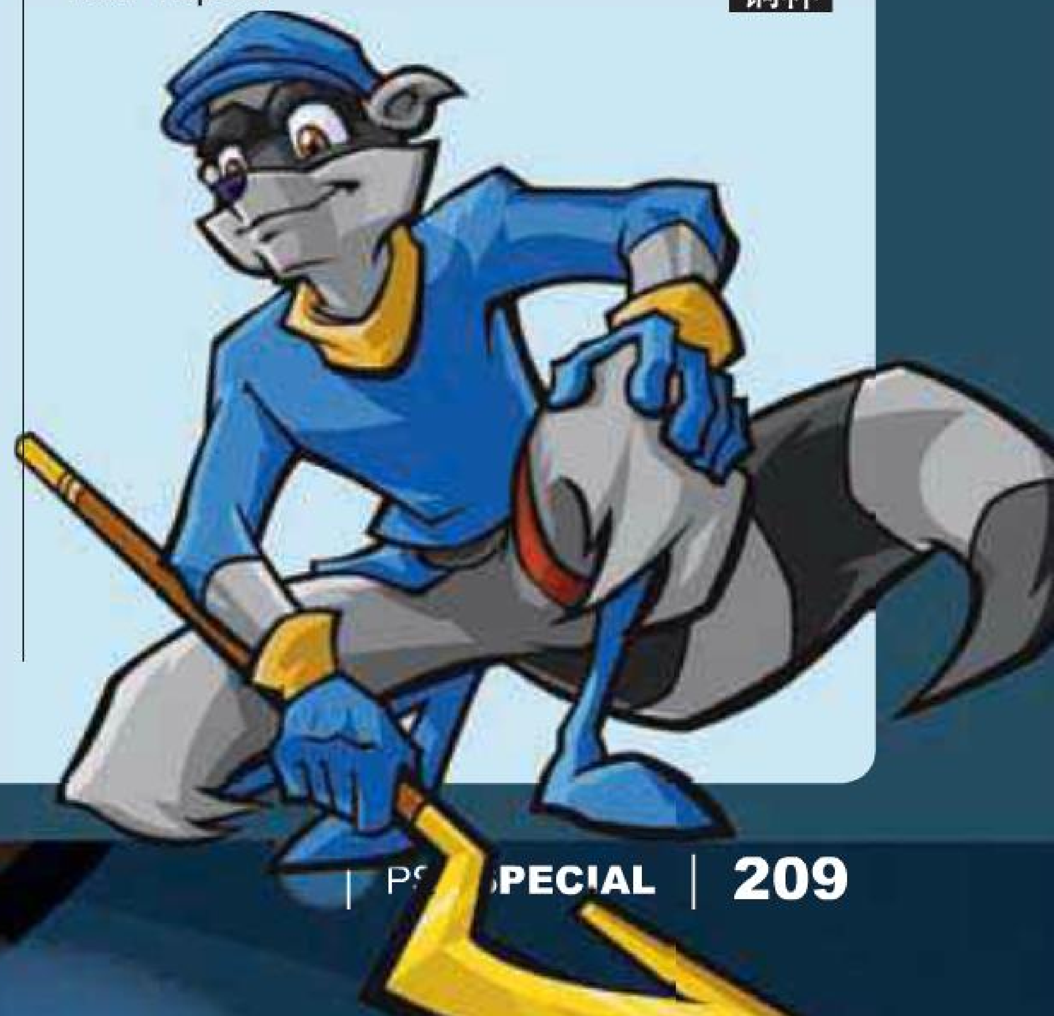
40/40：接上，从大型霓虹灯上上层撞开墙壁形成通路后，在平台上以及到达铁球前的通道上可以轻易找齐。

密码箱：在关卡末段，跳到最后的铁球前的平台上，密码为4–6–8

奖励：习得进阶技能Thief Replica


Now Ya See Me
取得条件：习得进阶技能Thief Replica

铜杯



INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

Last Call

回到 Muggshot's Turf 从大堂楼梯前，利用取得的七把钥匙使机关出现，打开机关后前方的大门就会打开，进入后来到本关迎来 BOSS 战。与 Muggshot 的战斗中，玩家并不能直接攻击它，只能通过攻击场景中的镜子使其反射光线，让光线照射到 Muggshot 身上才能对它造成伤害。BOSS 战分成三个阶段，第一、第二阶段基本上相同，都是在平台上边躲避 Muggshot 的子弹边将平台上的镜子反射光线，而场景中的水晶柱可以阻挡 Muggshot 的子弹，可以合理利用；第三阶段，Muggshot 会跳到吊灯上，玩家需要一边按动作键踩在蓝色闪烁上迅速移动躲避子弹，并靠近吊灯中部攻击环绕吊灯的所有镜子才能对 Muggshot 造成最后一击，注意 Muggshot 的子弹有可能令镜子复位，将所有镜子都转动后就能击倒 Muggshot。


Giving The Dog A Bone

取得条件：完成第二章
奖杯说明：击倒第二章 BOSS Muggshot 后解锁。 银杯

CHAPTER 3 Vicious Voodoo

The Dread Swamp Path

①关卡开始后前方的树枝虽然没有蓝色闪烁，但其实可以用动作键平稳地落在其之上，往后的流程亦然。

②利用树枝滑行可以一路到达第二个 Checkpoint，从左侧跳到上方蓝色闪烁处发动大盗潜行，注意时机通过以免被中央敌人的灯光照到。到达上方后会发现钥匙就在前方，但钥匙所在的位置被施放了法术，需要破坏场景中所有的蜡烛才能取得，注意这里被很多敌人把守着，一旦被其中一名敌人发现其他就会蜂拥而至，因此必须潜行将敌人逐个击破，取得钥匙后打开大门离开本关结束。



线索瓶收集

1/20：关卡开始时前方沼泽上的平台，不会遗漏。

3/20：来到有弹床的巫毒石像，石像上方和后边各有一个。

6/20：从树枝滑行到达 Checkpoint 前，在明显位置。

7/20：来到 Checkpoint 后前方弹床旁边，悬挂在树枝上。

10/20：沿路滑行到树洞内找到。

14/20：接上，从树洞到达上方，左右两侧可找到。

15/20：接上，跳到前方 Checkpoint 后在右侧。

16/20：接上，在用大盗潜行从两个石像走到上方的平台上。

20/20：在取得钥匙的场景，在左右两侧及通往前放大门的石柱后。

密码箱：在钥匙所在的场景，面向大门右侧沼泽上的平台上，密码为 5–8–8

奖励：习得进阶技能 Rolling Raccoon


Bayou Lily

取得条件：进入巫毒沼泽
奖杯说明：进入第三章后自动解锁。 银杯

The Swamp's Dark Center

与先前两章一样，需要三把钥匙才能开启到达下一区域的通路，来到场景中央的骨制雕像右侧，利用弹床从上方的树枝滑行到关卡 The Lair Of The Beast。

The Lair Of The Beast

①从右侧的蓝色闪烁利用树枝并破坏挡道的蜡烛走到上方，利用吊钩跳到左侧开始滑行，在之后的很大一部分流程就是重复滑行→跳跃到平台→滑行的步骤，没有太大的难度，注意活用动作键前进即可。

②在最后一段沼泽路会被后方出现的大型蛇龙追赶，虽然其气势十足但躲避起来其实很简单，只需要利用树枝及挂钩迅速往前就可以躲过，最后到达钥匙所在的平台取得钥匙后过关。

线索瓶收集

3/30：关卡开始时大门的左侧地上。

13/30：从第一段滑行的树枝滑行开始到结束，在沿途右侧的平台及树枝路上取得，但部分需要攻击取得，错过的话可以沿树枝跳跃返回取得。

14/30：接上，到达第一个 Checkpoint 前的环树树枝路上。

18/30：接上，经过一段攀爬到达第二段环树的树枝路前，在攀爬过程中左侧的一根树枝可以找到一个，在到达树的下方可以找到另外三个。

19/30：接上，在该树顶上悬挂着一个。

22/30：接上，在树顶继续沿树枝滑行前进前，在从右侧下方平台上。

24/30：接上，沿树顶树枝滑下到达 Checkpoint 前，需要用攻击击破取得。

26/30：接上，到达 Checkpoint 后，前方的平台。

30/30：在躲避蛇龙的必经之路上，注意击破即可。

密码箱：在关尾钥匙旁边的平台，密码为 4–4–4

奖励：习得进阶技能 Computer Hacking

A Grave Undertaking

①回到 The Swamp's Dark Center，利用骨制雕像前方的弹床到达空中抓住绳索后跳到旁边的平台，在被敌人把守的栅栏边缘用大盗潜行溜到敌人后方进入本关。

②关卡中的鬼魂敌人可以通过破坏它们附近的带绿色火光的石柱阻止它们的出现。

③进入蛇龙口部形状的入口后，当前方喷火口暂停喷出火焰时可以利用其落脚跳到对面的平台，在平台上破坏三个带绿色火光的石柱后可以解除前方弹床的诅咒到达上层，用大盗潜行跟随旋转光束空隙前进，利用绳子一路跳跃可以来到蛇龙口部形状入口上方的场景。之后继续利用喷火口跳到对面平台，一路利用树枝前行即可到达钥匙所在处，期间注意消灭鬼魂敌人即可。



线索瓶收集

1/40：关卡开始后第一段滑行树枝路，跳到中央的平台可以取得。

4/40：在到达第一个Checkpoint前，挂钩前的必经之路上。

6/40：在经过第一个Checkpoint后，打开旁边的树枝障碍，右侧的一个保险箱内。

8/40：接上，在进入蛇龙口部形状的入口前的必经之路上。

9/40：接上，进入蛇龙口部形状入口后的右侧。

12/40：在两边有火炉，并有大量鬼魂涌出的平台。

18/40：接上，破坏三个带绿色火光的石柱后解除前方弹床的封印后，往左侧跳在尽头的蓝色闪烁处环绕一圈并破坏旁边的保险箱即可。

20/40：到达上层中央有火焰的木架，在木架边上。

21/40：接上，利用几段绳子跳到对面后，回到室外场景的右侧。

24/40：接上，跳到蛇龙口部形状入口的上方，在两眼之间。

31/40：再次跳过三个喷火口后，跳到前方树枝前可以在明显位置找到，其中两个在保险箱内。

32/40：跳到树枝上后往左看，在大树的根部。

40/40：在往钥匙所在的必经之路上，钥匙所在的后方，以及击破旁边障碍进入在密码箱后方的两个保险箱内可以取得。

密码箱：在钥匙所在位置旁边，击破挡道的树枝可以进入，密码为1–2–8

奖励：蓝图


Singing Gator

取得条件：收集第三章的蓝图
铜杯

线索瓶收集

3/40：清除关卡开始处挡道的树枝后，在右侧。

4/40：攀爬过两段白色的管道后，到达平台后在旁边上方的平台。

6/40：接上，回到刚才的平台，在保险箱内。

8/40：接上，破坏蜡烛从浮台跳到对面后，扔带火面具攻击的敌人所在位置旁边。

14/40：从石像的白色管道爬到上层后，在前方被探照灯覆盖的三条通道上可以找全。

20/40：接上，从最左侧的通路沿绳子跳到对面的两个平台上，其中有四个在保险箱内。

25/40：接上，取得后先不要前进，在平台的旁边跳到关卡开始时一个由于布满带刺木桩而不能靠近的平台上可以取得。

29/40：接上，原路返回高层平台处，在跳过第三段绳子后跳到瀑布下方两边的蛇头雕像上可以取得。

32/40：接上，原路返回至刚才的第三段绳子处，在转动平台处作侧的在边缘上。

38/40：经过利用喷火口作为落脚点的位置，在必经之路上。

40/40：在最后破坏蜡烛出现的管道滑行时，途中右侧平台上取得。

密码箱：在最后通往钥匙所在的管道上滑行时，途中注意跳到右侧的平台上即可，密码为5–7–1

奖励：习得进阶技能Perpetual Slow Motion


Slow Slacker

取得条件：习得进阶技能Perpetual Slow Motion
铜杯


Time Stopper

取得条件：习得全部Slow Motion的进阶技能
铜杯
奖杯说明：取得奖杯Take It Slow及Slow Slacker后自动解锁。

Piranha Lake

回到The Swamp's Dark Center，从骨制雕像一旁的白色管道爬到关卡入口即可。本关又是一个迷你游戏，要求玩家控制气垫船收集沼泽上的鱼类用以作为燃料点燃场景中所有25个火炬，左摇杆控制气垫船移动，收集到鱼类后可以按□键进行喷火，只要在收集鱼类的过程中注意点燃身边的火炬，时间还是很宽裕的，在全部点燃后前方大门打开，进入取得钥匙即可。

Descent Into Danger



①利用取得的钥匙在The Swamp's Dark Center骨制雕像旁的平台将锁打开，从蛇龙撞开的大门进入，前方有一个平台360度旋转，平台上还有三名敌人把守，跳跃后按动作键跳到环绕平台的树枝上，跟随平台的转动方向利用转动平台面具阻挡躲避平台上敌人的视线从一侧上岸即可到达本关。

②关卡开始后沿两道白色管道前进，前方浮台被带刺的木桩阻隔，需要将右侧浮台的蜡烛破坏才可以移除木桩。之后沿旁边石像后方的白色管道到达上方，从三条长通道间切换躲避探照灯光并从最左边的通道尽头借助绳索及吊灯间的跳跃到达瀑布前，但由于入口被探照灯覆盖不能直接从瀑布下落的地方进入而需要从左侧的旋转平台进入。

③经过第二个Checkpoint后，在有敌人扔出带火面具攻击玩家的位置，前方的通路和之前在下层一样被带刺木桩所阻隔，必须将场景中浮台上的所有蜡烛破坏才可以打开通路，之后利用喷火口作为落脚点跳到平台上走到尽头，破坏尽头的蜡烛会出现一条滑行通道，滑行到尽头取得钥匙即可过关。

A Ghastly Voyage

回到The Swamp's Dark Center，用相同的方法从刚才转动平台来到另一侧的岸上进入，本关是一关驾驶关，左摇杆控制车辆的移动，右摇杆控制炮弹的发射方向。本关只会出现两种敌人——利用带火面具投掷攻击玩家的敌人以及鬼魂敌人，前者直接攻击即可，后者与先前一样需要通过破坏带绿色火光的石柱阻止其出现，在驾驶过程中会有很多石墙挡道并被敌人围攻的情况，这时不要盲目攻击前方障碍，注意与敌人迂回优先保证自身安全后再进行攻击，最后到达关卡尽头破坏三根鬼魂石柱即可取得钥匙过关。

Down Home Cooking

完成A Ghastly Voyage关卡后，从旁边的弹床跳到上方进入本关，而本关我们大盗Cooper的任务是……杀鸡。由于所在钥匙被上方鬼魂所控制，必须消灭场景中50只鸡才能取得钥匙，但注意在过程中会有一种拿着炸弹的鸡出现向玩家方向发动自杀式炸弹袭击，躲避方法其实不算难，只要玩家远离它们，它们就会傻傻地撞在一起自爆，而躲避过程中同样需要注意靠近目标挥动手杖攻击，否则指定时间内可能会达不到50只的目标。



A Deadly Dance

在与 Down Home Cooking 关卡入口旁边的一个两侧带刺的平台上使用所有七把钥匙，之后利用转动平台上层的木板到达平台中央就可以进入与 Mz.Ruby 的战斗，这场 BOSS 战虽然切割成四段，但实际可以将其分成两个阶段。第一阶段，在开始战斗后 Mz.Ruby 会站在远处，而靠近它必须借助平台跳跃到其身旁攻击，但由于上方的天花会往下压的缘故，在有蓝色闪烁的石尖处不能逗留太久，借助其作为落脚点后需迅速跳到下一个平台，在这里提前注意，一旦靠近 Mz.Ruby 后就需要躲避其尾巴的攻击，在此后的战斗中亦然，成功攻击 Mz.Ruby 后进入第二阶段。第二阶段其实就是一段 QTE，Mz.Ruby 在此时会放出手柄相应按键的形状，玩家在其靠近 Cooper 的瞬间按下即可躲避并成功靠近 Mz.Ruby 对其攻击，由于 QTE 的判定时间很飘忽，建议玩家在指令迎面而来的时候连点按键即可，因为连点不会造成 QTE 的失败，大可不必在意按键时机以提高成功率，重复以上步骤靠近 Mz.Ruby 并攻击其 3 次即可结束战斗。



Dance, Dance, Ruby



取得条件：完成第三章

奖杯说明：击倒第三章 BOSS Mz.Ruby 后解锁。 银杯

Run Like An Egyptian



取得条件：习得进阶技能 Slytankhamon's secret move 铜杯

奖杯说明：完成第三章后自动解锁。



Slytunkhamon Approves

取得条件：习得进阶技能 While Staying Invisible 铜杯

Complete Darkness



取得条件：习得全部 Shadow 的进阶技能 银杯

奖杯说明：取得奖杯 Run Like An Egyptian 及 Slytunkhamon Approves 后解锁。

Inside the Stronghold

这一章的开放场景并没有之前章节的复杂，沿吊钩跳跃到上层平台，这里同样需要先收集到三把钥匙打开红色烟火的锁进入下一区域，因此先从左侧走来到 The Unseen Foe 关卡。

CHAPTER 4 Fire In The Sky

A Perilous Ascent

①来到需要用大盗潜行移动的悬崖边缘上方会有冰锥落下，而落下前的信号是碎雪的落下，注意提前躲避即可。

②来到一个悬崖的边缘，攻击红色的烟火将前方大门炸开，利用弹床到达上层，从前方的房子发动大盗潜行，但必须躲避上方三名敌人的灯光照射才能安全通过，躲避方法为利用敌人灯光照射的空隙躲到窗口的帐篷之下，不被敌人发现并到达上层，攻击红色烟火使前方的大桥放下形成通路。放下大桥后从右侧走到尽头取得钥匙打开大门即可结束本关。

线索瓶收集

7/30：经过关卡开始前的大门后，在圆形空地可以找全。

8/30：在第一个 Checkpoint 旁，不会遗漏。

11/30：前进到空中吊桥时在桥上，不会遗漏。

14/30：在大盗潜行到一座房子攻击红色烟火放下前方大桥时，在房子上层。

16/30：接上，通过由红色烟火放下的大桥后，左侧的保险箱内。

30/30：接上，在通过大桥后，右侧通往钥匙所在的整大个场景内，建议先消灭敌人再进行收集。

密码箱：攻击放下大桥的红色烟火同时旁边的烟火会使房顶的机关打开，跳到下层即可发现，密码为 5-7-8

奖励：习得进阶技能 While Staying Invisible

The Unseen Foe

①本关从一开始的输送带开始就需要活用通过第三章后习得的隐身通过，具体发动方法为按住〇键就可以进入隐身状态，在隐身状态下，无论是敌人、探照灯、甚至是迎面而来的高压电光束都不能发现玩家，利用其一直前行通过即可。

②来到一处从输送带逆行，前方被敌人的灯光左右照射的狭窄廊道内，同样利用隐身，交替从敌人灯光左右的间隙靠近消灭敌人即可通过。

③从管道滑行到下方，依靠攀爬到高塔的顶部滑行到低处建筑，建筑内会有一段地面满布高压电光束的路，注意跳跃躲避光线通过，然后利用建筑缺口上的吊钩重新回到高塔的另一侧，在高塔上会有与序章时相似的光线躲避场景，左右交替跳到下方平台取得钥匙后本关结束。

线索瓶收集

2/30：关卡开始后来到前方门前。

4/30：接上，进入室内通过第一段传输带后旁边的保险箱内。

6/30：接上，在前方用灯光照射站岗的猴子敌人所在平台上。

7/30：在隐身通过探照灯以及全屏的光线扫描路后，在尽头平台警报器的旁边。

9/30：在跳跃通过喷出烟火的桩口，途经一个需要大盗潜行通过的哨塔，跳到哨塔内部可以取得。

14/30：通过逆行的输送带所在的廊道后，在两侧的廊道内。

16/30：接上，在管道滑行到下方后，前方的保险箱内。

18/30：接上，从旁边的石头跳到上方树上。

20/30：接上，从另一侧的石头跳到建筑物屋檐上方时，先不要从红色管道爬到上方，在尽头的敌人后方可以取得。

27/30：到达地面布满光束的场景，在场景中共可以找到七个，建议先将前方警报器摧毁后再收集。

29/30：从挂钩回到刚才的高塔后，在本层尽头取得。

30/30：接上，爬到高塔的顶部，利用顶部的弹床跳到最高处攻击破坏塔尖上的瓶子即可。

密码箱：在关卡尾段的塔顶处，密码为 6-6-7

奖励：习得进阶技能 Briefly Defy Gravity



Spikes Suck



取得条件：习得进阶技能 Briefly Defy Gravity 铜杯



Flaming Temple Of Flame

①回到Inside the Stronghold进入旁边的入口进入本关，从入口前方的灯柱可以滑行到对面的平台，之后沿路利用大盗潜行躲避各种激光陷阱并利用吊钩前进即可。

②在有很多猴子玩杂耍的场景，从前方的喷火口可以用大盗潜行到达上方，利用上方平台跳跃到一面锣的前方，之后绕到后方从杆子爬到上层向左滑行前进。

③来到有烟火升降台的位置，对这种升降台攻击就可以使其上升，之后无非是重复沿杆子上爬以及利用吊钩前进的步骤，最后跳跃通过地上的高压电陷阱之后就可以在前方取得钥匙过关了。



线索瓶收集

3/25：在第一个Checkpoint前的吊钩之下，很容易发现。

5/25：在第二个Checkpoint前的必经之路上。

7/25：接上，在一段有四个吊钩，并且地上有两条激光的场景，在破坏机关后回到下方，从左侧边缘潜行过去可以取得。

9/25：来到有很多猴子表演杂耍的场景，进入门后的两根柱子后面的保险箱内。

12/25：在喷火口从上方通过后，在锣后面的平台。

16/25：接上，在锣后的杆子爬到上层后，跳跃到右侧的灯笼上可以取得。

18/25：接上，重新回到锣后的上层，从左侧滑行到第三个Checkpoint，在Checkpoint所在的平台下方。

22/25：接上，从杆子滑到下方平台后，在烟火升降台所在的位置有一个保险箱，在前方敌人的身后有另外两个。

25/25：接上，从烟火升降台升到上层后，往身后布满雪的平台前进，在上层尽头可以找到。

密码箱：在钥匙所在位置前的高压电阵内，通过后破坏警报器可以取得，密码为9-3-2

奖励：第四章的蓝图

 **Snowy Blueprints** 
取得条件：取得第四章的蓝图 铜杯

 **Meeting the Ancestors** 
取得条件：取得全部四张蓝图 金杯

The King of the Hill

从Inside the Stronghold利用灯笼跳到本关，本关与先前第二章的关卡Murray's Big Gameble相似，都是利用机枪一路掩护Murray取得钥匙，而且本关相对简单，没有像Murray's Big Gameble中的毒药罐，只需要专心攻击敌人即可，路上有部分通路需要玩家攻击烟火去协助开启，注意在Murray即将取得钥匙时，会连续出现敌人围攻Murray，但只要迅速瞄准射击基本上没有太大的问题。



Duel By The Dragon

①在Inside the Stronghold利用钥匙解锁烟火并攻击其开启通道，在进入下一场景后从右侧的喷火口跳到下方平台，从一旁的杆子爬到上方进入本关。

②关卡开始后不久，就会开始被Carmelita追击，期间玩家需要一路躲避其攻击一边前进，在前方道路不通时需要利用烟火将其炸开形成通路。

③关卡后半段在窗口边沿前进时会被窗口所阻隔，这个时候在柱子后躲避，利用Carmelita的攻击将通路打开继续前进。

④利用烟火升降台在房顶前进，来到两个烟火前可以将冰锥炸下作为落脚点前进，一路来到密码箱旁，攻击旁边的石头将其变成通路，在最上层将全部烟火打掉就可以取得钥匙。

线索瓶收集

2/40：关卡开始处，在右侧。

5/40：在滑行到平台上开始被Carmelita追击后，在左侧。

8/40：接上，前方的冰锥内部，破坏冰锥进入取得。

18/40：接上，在利用烟火破坏形成通路到达第一个Checkpoint前的路上，不难发现。

24/40：接上，在第二次利用烟火破坏形成通路之前，基本不会遗漏。

31/40：接上，通过通路后的必经之路上，不会遗漏。

38/40：接上，在借助Carmelita的攻击前进后，在利用烟火升降台到达上方前的位置。

40/40：在房顶前进，来到利用两个烟火炸下冰锥的位置，在烟火旁。

密码箱：在钥匙所在位置的下方，在必经之路上，不会遗漏，密码为2-3-1，但这个保险箱现在并不能直接开启，必须通关后返回

奖励：习得进阶技能Time Stopper

A Desperate Race

从关卡Duel By The Dragon出来后，在旁边跳下可以来到本关，而本关与之前第二章的关卡At the Dog Track相似，左摇杆控制车辆方向，□键发动加速，同样注意尽量取得加速以及避免撞墙，另外本关的赛道起伏较多，注意不要在空中时发动加速，这样容易撞到赛道边上翻侧。

Rapid Fire Assault

完成关卡A Desperate Race后，回到进入Duel By The Dragon关卡的平台，按○键利用右侧的升降台到达上方跳跃到本关入口。本关与第三章关卡A Ghastly Voyage同为驾驶关，左摇杆控制车辆方向，右摇杆发射子弹，本关可以分为两个阶段，第一阶段出现的敌人是挥舞双截棍的猴子，只要它们出现的窗口木板未盖上，它们就会一直出现，因此在优先保障自身安全的情况下靠近窗口击破即可阻止他们的出现，来到雪地后进入第二阶段，在第二阶段所要做的就是迅速击破挡道的石块并躲避敌人攻击到达终点，实际上此处的敌人很容易躲避，没有太多需要注意的地方，到达尽头后击碎钥匙所在的石柱可以取得钥匙。

Flame Fu!

在取得全部七条钥匙后，打开Inside the Stronghold烟火的锁，然后跳到烟火之上按动作键即可进入BOSS战场地。与Panda King的战斗出奇的容易，在玩家靠近Panda King前，它会放出火焰攻击，但只要左右



来回就能轻松躲避，在到达擂台中央后 Panda King 会停止放出火焰转为近战攻击，三种近战攻击发动时间都很长，很容易躲避，在削减其一定的血量后段，Panda King 会将玩家弹开，这个时候就会重新回到躲避火焰攻击的步骤，之后重复步骤再次靠近攻击直至削减其所有体力即可。


Pandas Aren't Always Cute

取得条件：完成第四章
奖杯说明：击倒第四章 BOSS Panda King 后解锁。 银杯

CHAPTER 5 The Cold Heart Of HATE

A Hazardous Path

最后一章的任务顺序是固定的。本关的任务是控制车上的炮台为车辆排除障碍并保证车辆的安全，操作为左摇杆控制瞄准，□键发射子弹。在打开门锁后，需要将前方地上的地雷全部清除，之后会出现带火焰的鹰撞击车辆，在攻击鹰群的时候往往不需要刻意瞄准，在屏幕中央不断开火会有很大几率可以击中它们，在前方落石的场景需要注意击破靠近车辆的石头，来到第二段地雷阵更会出现巨大的滚石，只要踏入地雷阵后迅速将较远处的地雷都击破就能有足够的时间对付滚石，之后消灭一次鹰群后本关结束。

Burning Rubber

本关依然是驾驶关，到达前方后在天上会不断落下电视机，而我们的任务就是收集够 60 台的电视机，期间会一出现种软泥怪吃掉电视阻碍玩家收集，只要用车头对准软泥怪按□键即可将他们消灭，轻松收集 60 台电视机后本关结束。

A Daring Rescue

进入本关后我们发现警长 Carmelita 被困于此，因而本关的任务就是要营救 Carmelita。在关卡开始后的左侧蓝色光球间的触点停止通电时，跳上触点在电线间前进，到达前方白色管道后往上爬，在探照灯间移动将关卡开始处上方的桥梁放下。在登上桥梁后，由于前方有箭塔不要直接前进，在右侧潜行并躲避探照灯绕到箭塔后方，在尽头跳进木桶内回到关卡开始处，利用在木桶内不移动不会被探照灯发现的特性，观察探照灯的照射空隙慢慢前进到达 Carmelita 所在位置前，破坏警报器与 Carmelita 见面后才发现这个果然是 Clockwerk 设下的陷阱，剧情过后本关结束。



Bentley Comes Through

为了拯救 Cooper 及 Carmelita，本关将控制 Bentley 进行一场黑客之旅。具体操作为左摇杆控制移动，右摇杆发射子弹，本关需要在四个阶段中取得共 13 个黄色的方块，这种方块镶嵌在绿色的保护外壳中，用子弹可以将保护外壳破坏，但接触保护外壳的碎片会使 Bentley 的体力减少，注意躲避及击破碎片，从第二阶段开始，系统会发动保护程序，这个保护程序会放出红色飞镖状的攻击，这种攻击一击致命，但当其触碰到保护外壳的碎片后会自动抵消，可以利用这一特性进行躲避，当取得所有 13 个黄色方块后本关结束，回到 Cooper 的视角攻击困住 Carmelita 容器进入下一关。

A Temporary Truce

在关卡开始时，Cooper 的手杖被夺走，而本关玩家将化身 Carmelita 掩护 Cooper 取回手杖，与先前的射击关卡一样，左摇杆控制瞄准，□键进行射击，本关相对之前的射击关卡难度明显提高，出现的敌人不但移动速度快，而不能一击消灭，而且在有路障挡道时会从视角之外出现敌人，让人防不胜防，因此可能需要重复数次关卡熟悉敌人出现位置才能通过。

Sinking Peril

本关需要从一个即将落入熔岩的机械塔底部迅速爬到顶部，主要难点分为两种，第一种是阻碍玩家前进的拖延时间型陷阱，如管道上的带电环，空中落下需要破坏才能继续前进的齿轮，第二种就是需要利用动作键在指定时机跳跃的机关，但难度不算太高，只要摸熟机关的移动规律，看准时机跳跃到有蓝色闪烁的光点上就可以通过，到达顶部后进入最终 BOSS 战。

A Strange Reunion

与 Clockwerk 的战斗大致可以划分为三个阶段。

第一阶段：战斗开始后需要控制 Cooper 利用飞行器攻击 Clockwerk，左摇杆控制飞行轨道，□键发射子弹，而玩家并不能直接对 Clockwerk 造成伤害，只能通过 Carmelita 射出子弹击中 Clockwerk 后，对该部位进行攻击才可以对其造成伤害，一边躲避 Clockwerk 放出的紫色光弹，一边按顺序对其的头、脚、尾部、右翼进行攻击削减其所有体力后进入下一阶段。

第二阶段：Clockwerk 的攻击手段会转变为一种声波攻击，具体为放出一个声波圆圈，这种圆圈在靠近 Cooper 后会往圈外发出声波对 Cooper 造成伤害，躲避方法为在其靠近前迅速调整位置，使自身从声波圈中央穿越，这样就可以躲过声波攻击，在 Clockwerk 每放出四个声波圈后，Carmelita 会与第一阶段一样射击 Clockwerk，这个时候立刻瞄准该位置对 Clockwerk 造成伤害，削减其所有体力后进入最后一个阶段。

第三阶段：第三阶段所要对付的与其说是 Clockwerk，不如说是场景中诸多的陷阱与机关，在进入第三阶段后迅速从熔岩上的残骸前进靠近 Clockwerk，期间 Clockwerk 会放出紫色光柱，注意进行躲避，来到高压电阵时电阵中央的点可以作为落脚点前进，借助前方的白色管道爬到最上层后跳到 Clockwerk 的背部，随后 Clockwerk 的头部会面向玩家，但其不会作出任何攻击，连续攻击 Clockwerk 头部直到破坏其头部之后就可以将其消灭。


Clash Of The Clockwerk

取得条件：发现 Clockwerk 银杯


Oh No He Didn't

取得条件：完成第五章 金杯
奖杯说明：击倒第五章 BOSS Clockwerk 后解锁，同时解锁奖杯 Clash Of The Clockwerk。

通关之后

①游戏完成度要达成 100% 必须通过关卡的 Time Attack，再次进入已完成的关卡，在场景一开始会出现一个沙漏，拾起沙漏就会开始时间挑战，必须在限定时间内过关才算完成，难度不低。还好 Time Attack 只与完成度和游戏的部分动画解锁相关，与奖杯无关。

②不要忘记回到第四章关卡 Duel By The Dragon 打开最后一个密码箱，白金奖杯就在眼前！


Greedy Raccoon

取得条件：打开所有的密码箱 金杯


True Thievius Racoonus

取得条件：取得除此之外的所有奖杯 白金

狡狐大冒险二代完全攻略

《SLY2》从传统的动作过关摇身一变成为了沙箱式的游戏，制作组也从本作表现出其对沙箱游戏的独特见解，除 Cooper 外，Murray 与 Bentley 成为可操作角色，而且游戏融入了带有各种元素的小游戏，可以说大大完善了一个动作游戏最为重要的系统部分。而剧情方面，前作中被击败的 Clockwerk 的身体部件被各地的恶徒利用以为非作歹，Cooper 他们本次的任务就是逐一将这些部件收集并摧毁，以将 Clockwerk 彻底地消灭。



系统解说

COOPER

主角 Cooper 属于敏捷型的角色，他具有各种攀爬、滑行、悬挂的技巧，使其在场景中移动十分便利，而且他还具有其他两名角色都不具备的偷窃能力，因此在整个游戏中大部分任务都需要靠他来完成。但 Cooper 在战斗能力方面则显得有点寒碜，不但攻击力低，而且就算升级技能也只是增强其迷惑敌人的能力，对于面对面的战斗没有什么帮助，因此在战斗中主要依靠躲避为主，但是如果配合在第三章取得所有瓶子后打开保险箱取得的技能“Voltage Attack”，能使 Cooper 的战力提高不少。

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
○键	动作键
□键	普通攻击／蓄力旋转攻击
△键	挑空攻击
× 键	跳跃／二段跳
L1/L2/R2	使用技能
R1 键	奔跑／滑翔
L3 键	任务位置提示
R3 键	望远镜
SELECT	技能菜单
START	暂停菜单

注：在敌人背后将其挑空再按□键能暗杀敌人；按 SELECT 打开技能菜单后可在 L1、L2、R2 键上设置技能。

大盗潜行

在游戏中玩家在控制 Cooper 经常可以看见有很多蓝色的闪烁，而其中不乏在细小的管道、吊钩以及小型的尖锥上，在这些地方按下○键就可以成功抓住／站到这些位置上，而 Cooper 的敏捷正是得益于能够利用这些位置进行各种移动，因此活用○键是控制 Cooper 时最重要的一点。

偷窃

在未被敌人发现的情况下，走到敌人身后按○键就可以偷窃口袋中的物品，如果敌人的口袋透出淡淡的蓝光表示该名守卫拥有贵重品，同样可以通过盗贼网络出售，在游戏流程中经常需要偷窃场景中守卫的钥匙来完成相应的任务，可以说偷窃贯穿整个游戏的流程。



贵重品

在每一大章的场景中都会有四件贵重品，在没有接受任务状态下，找到这些贵重品后按○键可以将起背起，在不受到伤害的情况下将其带回 Safe House 就可以将其在盗贼网络出售获得大量的金钱，受伤或超时贵重品就会回到原地。虽说三名角色都可以搬运贵重品，但由于贵重品搬运需要敏捷的移动，而且在游戏后期贵重品大都会有一个时间限制，因此贵重品的运输建议还是通过 Cooper 完成。

技能名	习得方法	效果
Smoke Bomb	花 300 个金币购买	在被敌人发现后放出烟雾，使敌人 3 秒内致盲，逃跑专用技能。
Combat Dodga	花 600 个金币购买	在被敌人攻击的一瞬发动技能可以躲避敌人的攻击。
Stealth Slide	花 650 个金币购买	发动后可以在地上滑行，根据地形滑行的速度有所不同，如在坡道滑行较快。
Alarm Clock	花 600 个金币购买，流程必要技能	丢出一个闹钟，吸引附近敌人的注意力。
Thief Refiexes	花 1600 个金币购买	发动后能使时间变慢。
Feral Pounce	花 1900 个金币购买	做出一个前扑的动作，可以躲避敌人的大部分攻击。
Paraglide	花 600 个金币购买，流程必要技能	被动技能，在空中按 R1 键可进行滑翔。
Silent Obilteration	花 1300 个金币购买	在未被敌人发现时攻击带有一击必杀效果。
Knockout Dive	收集第 1 章所有瓶子并打开保险箱	向前冲撞敌人，可使敌人进入昏迷状态。
Insanity Strike	收集第 2 章所有瓶子并打开保险箱	在未被敌人发现前使用，可以使敌人暂时进入混乱状态。
Voltage Attack	收集第 3 章所有瓶子并打开保险箱	发动后可以使 Cooper 的武器带电，使下一次击的威力大增，对杂兵可一击必杀。
Long Toss	收集第 4 章所有瓶子并打开保险箱	被动技能，能使所有投掷相关的技能投掷距离变远。
Rage Bomb	收集第 5 章所有瓶子并打开保险箱	扔出一个炸弹，使受到波及的敌人陷入混乱状态。
Music Box	收集第 6 章所有瓶子并打开保险箱	吸引敌人靠近，并且使其进入睡眠状态。
Lightning Spin	收集第 7 章所有瓶子并打开保险箱	回旋攻击小范围的敌人，威力巨大。
Shadow Power	收集第 8 章所有瓶子并打开保险箱	发动后 Cooper 会进入隐身状态。
TOM	在游戏中按下 START 键输入←←↓→←→	扔出一个玩偶，吸引敌人的注意力，类似技能 Alarm Clock。

MURRAY



Murray 属于攻击型角色，也正因如此游戏中的杂兵大都不能抵抗其两下攻击，Murray 的体型较为笨重，因此他不必像 Cooper 一样躲避敌人，取而代之的是利用大量的攻击型技能活用于战斗，游戏中大部分的体力活都需要他来完成，在控制 Murray 时一般不用费神躲躲藏藏，只要一路横冲直撞，消灭所有敌人即可。

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
○键	动作键
□键	普通攻击／投掷
△键	挑空攻击
× 键	跳跃／二段跳
L1/L2/R2	使用技能
R1 键	奔跑
L3 键	任务位置提示
R3 键	望远镜
SELECT 键	技能菜单
START 键	暂停菜单

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE

技能名	价格	效果
Fist of Flame	400	Murray 手上附带火焰，增强下一击的攻击力。
Turn Buckle Launch	400	发动后 Murray 会蹲下，在这个状态下可跳得更高。
Juggernaut Throw	750	被动技能，能使举起后的物品投掷得更远。
Atlas Strength	900	被能技能，举起物品后依然可以跳跃。
Diablo Fire Slam	2100	举起敌人后向地面碾压，攻击力十分高。
Berserker Charge	1400	向前方高速冲撞。
Guttural Roar	1500	向前方叫喊，可以将杂兵吓走。
Raging Inferno Flop	1150	跳起后发动，强力的压击。

BENTLEY

Bentley 可以说得上是弱不禁风，既不如 Murray 般能打也不如 Cooper 般轻巧，但 Bentley 可以通过购买各种辅助性技能为任务带来便利，而且 Bentley 在打开望远镜后按 R1 可以发射催眠弹催眠杂兵，为潜入带来很大的便利。



键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	控制视角
○键	动作键
□键	普通攻击
△键	放置炸弹
× 键	跳跃／二段跳
L1／L2／R2	使用技能
R1 键	奔跑／发射催眠弹
L3 键	任务位置提示
R3 键	望远镜／准星
SELECT 键	技能菜单
START 键	暂停菜单

技能名	价格	效果
Trigger Bomb	200	远距离炸弹投掷。
Size Destabilizer	500	下一击可以令敌人变小。
Snooze Bomb	550	催眠炸弹，使受波及的敌人全部陷入睡眠状态。
Adrenaline Burst	1000	发动后一段时间内可以使移动速度加快。
Health Extractor	1050	放出一个可以将敌人吸引后变成回复道具的机器。
Hover Pack	1200	长按可以使 Bentley 往上方飞行。
Reduction Bomb	1700	缩小炸弹，使受波及的敌人身体变小。
Temporal Lock	2000	时间停止器，可令时间暂停 5 秒。

专有名词

安全屋

在每一章中，在场景中有会有一个“S”的黄色标记点，这个就是 Cooper 他们的根据地，在 Safe House 内玩家可以完成切换角色进行任务以及技能购买等，而有部分任务更加会将 Safe House 设为任务的目的地。



线索瓶

完成每一大章的流程其完成度为 95%，剩下的 5% 属于收集要素。相比前作的线索瓶收集，本作的收集显然没有那么繁琐，每章中就只有 30 个瓶子，虽然部分瓶子的位置比较隐蔽，所幸是本作的瓶子在靠近后会发出“叮叮叮”的声音，越是接近瓶子声音就越大，在游戏流程中基本都会逛遍地图，可根据声音提示在任务过程中完成收集。集齐瓶子以后按下 L3 或 R3 键会提示保险箱的位置，Cooper 前往之后 Bentley 会给出密码解锁，打开后可以习得 Cooper 的各种技能。



盗贼网络

盗贼网络其实就是商店，在 Safe House 内可通过电脑接入 Thief Net，主要用于购买三名角色的各项技能。除此之外，还可以出售盗窃物资以及从场景中收集的贵重品。

画面说明

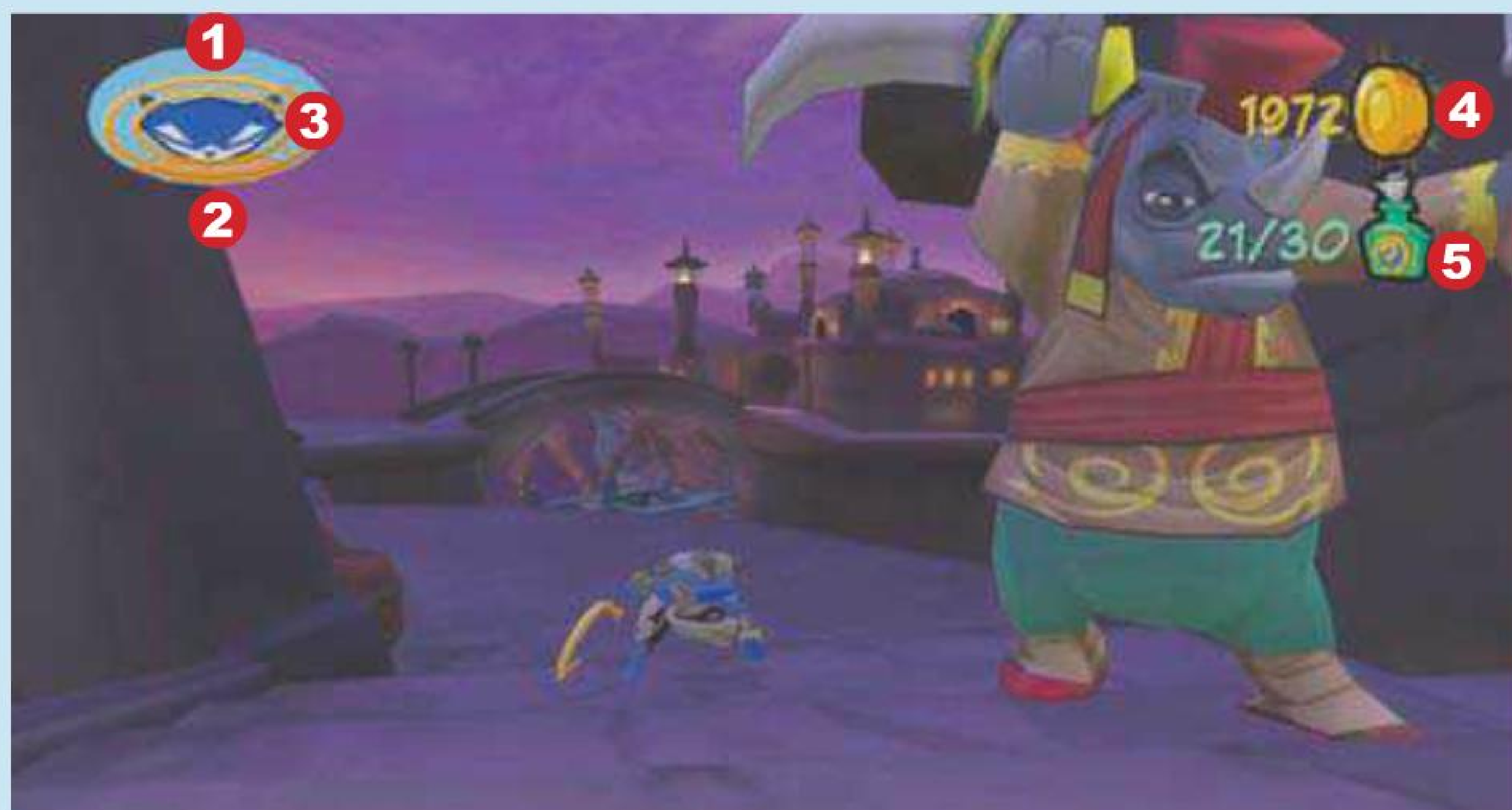
①**体力值**：表示人物的体力值，击倒敌人或破坏物品掉落的红色十字可回复体力。

②**技能槽**：当玩家操作 Cooper 或其伙伴使用技能时，计量表就会减少，红色十字同样可以恢复技能槽。

③**盗贼感知**：在人物图标上类似于雷达的闪烁标记，当闪烁得越快表示离敌人越近，这个感知对执行任务时躲避突如其来的敌人十分有效。

④**金币**：显示当前可使用的金币数。

⑤**线索瓶**：显示当前的线索瓶收集情况。



迷你游戏任务

游戏流程中的任务很多，有一些是以迷你游戏形式出现的，基本可以分为以下几种。

摄影任务

基本上每章开篇在收集情报时都会进行这类任务，有时则会嵌入部分任务中，玩家需要控制 Cooper 在场景中完成拍下目标照片的任务，摄影时按 R3 对准红色框的目标，之后后需要对准目标缩放，使目标框变为绿色框后按 R1 键方可成功拍摄。

射击关卡

控制炮台完成各种掩护及攻击任务，操做为左摇杆控制射击方向，R1 发射子弹，在射击过程中往往会受到敌人飞弹的攻击，因此在过程中不能只盯着目标进行射击，注意保护自身免受敌人攻击才是根本。在攻击过程中注意不要连续发射子弹，因为下方的弹药槽一旦变为全红不能继续发射弹药，因此需要注意射击与补充的交替时机，在很多时候射出的子弹其实可以移动“甩”到目标上，在对付大多数移动的目标是尤为有效。



直升机投掷炸弹

玩家需要利用直升机以投掷炸弹的方式破坏目标或保护队友，虽然投掷炸弹时的准确度比较难以控制，但由于子弹不限，随意按□键投下炸弹即可，而直升机的投掷的过程中会受到敌人的导弹攻击，这些追踪弹不能单纯通过某个方向的移动来躲避，必须控制飞机绕圈引爆这些追踪弹。另外，在掩护队友时是不会造成友军伤害的，因此可以放心投掷炸弹掩护。

黑客任务

Bentley 的一些黑客任务需要通过这个小游戏来完成，操做为左摇杆控制坦克移动，右摇杆控制子弹发射。任务主要障碍分为三类，定点向玩家发射子弹的坦克、不断出现的冲向玩家的自杀式坦克以及阻碍在必经之路上的红点，而我们的目的就是一边躲避并消灭敌人一边破坏所有红点到达一些绿色的关开内完成任务，各个关卡设计虽然不尽相同，而且部分关卡敌人数目较多，但由于我方坦克的体力值并不低可以扛住不少的攻击，因此整体难度不大。



流程攻略

PROLOGUE



在游戏开始后，利用博物馆大堂中央的弹床跳到龙骨标本上方，走到龙骨尾部跳到前方平台上后，Bentley 会帮助 Cooper 打开前方的铁门，在博物内部沿路前进，在走到一根有蓝色闪烁的绳索前利用绳索移动到另外一座建筑内，Murray 也会随之登场为 Cooper 打开前方的大门，之后从绳索走到前方建筑内部后却发现我们的老冤家，女警长 Carmelita 正在等待着 Cooper，这次她还带来了新拍档 Neyla，但明显她们两位的感情不是十分好，趁着她们争论的空隙 Cooper 也随之溜走。之后进入一场逃避 Carmelita 的追逐战，在博物馆内一直往前走即可，离开博物馆后利用绳索在房顶之间移动，沿路走到尽头后跳上两位拍档迎接 Cooper 的汽车离开即可结束序章。




Firey Fox 取得条件：从 Carmelita 手中逃脱 铜杯

CHAPTER 1 The Black Chateau

Satellite Sabotage

第一个任务内容是要将三个卫星的信号重置，首先触发任务，然后就会在场景中出现三个卫星的位置，逐一到达卫星位置按〇键，重置全部三个后任务结束。注意！室内任务中途随意离开场景或室外任务随意进入安全屋，任务就会被强制取消，再接此任务时也会重头开始，请小心。

Breaking and Entering

关卡开始后会与 Murray 一同消灭入口的守卫，Murray 的战斗力很强，没几下就能把门口的守卫击倒，战斗后 Murray 会为 Cooper 放下大门，之后的流程就需要依靠 Cooper 一人潜入。经过红外线通道的时候从桌子底下钻过去可以不被镭射光发现，随后躲避两名手持手电筒的守卫时也可以通过这一方法躲避其灯光的照射，由于在被这两敌人发现必须重来，必须慎重前进。躲避两名敌人后通过管道来到一个化妆间后会进入一段潜行消灭敌人的教学，慢步靠近敌人后按△键将敌人挑空再按□键即可将其消灭，随之阻挡去路的黄色镭射光也会消失，以同样的方法消灭前方的敌人消除镭射光可以来到大堂舞台前，将所有敌人消灭后打开舞台钢琴旁地上的管道入口进入到下一个场景，在这个场景中 Cooper 要当一次摄影师，按R3打开望远镜，按R1 可以摄影，摄影的目标有三个，分别是在桥梁上走动的 Dimitri、场景中央上方的告示牌以及场景中央下方的印钞机，将缩放调整好并拍下照片即可完成任务。



Bug Dimitri's Office

接到任务后跟随光标到达目的地点，从电线杆爬到上方再沿窗台边沿走到窗户前打开窗口进入本关。关卡开始后建议迅速往前方地上有镭射阵的吧台前进，不要与敌人过多的纠缠，那是因为在受到敌人攻击后 Cooper 背后的画像会掉落并强制重来，利用吧台的杆子爬到上方，在上层利用灯杆与边缘走到目的地的管道进入，替换掉原先的画像打开房门原路离开即可完成本关。另外，被替换掉的画像如果能够完整地将其带回到 Safe House，Bentley 可以将其通过 Thief Net 售出取得大量金币。




Art Snob 取得条件：将 Dimitri 的画像替换。 铜杯

Follow Dimitri

将船上的钟敲响后就会开始跟踪 Dimitri 的行动，跟踪行动虽然需要躲避杂兵巡逻以及提防 Dimitri 数次转身，在房顶间移动跟踪则可轻松地不被发现，但注意在最后 Dimitri 到达河边时必须重新回到地上靠近并目睹其如何进入大门，否则任务会失败。

Waterpump Destruction

这个任务是 Murray 的专属任务，在之后的流程也会出现各种角色专属的任务，要进入这些关卡需要回到场景中 Safe House 切换相应的角色即可进入。在关卡开始处，按〇键拾取场景中的物件向镭射光线的粉红色开关投掷破坏掉，前方的敌人同样通过利用物件投掷打晕后靠近，通过镭射光后来到水泵的所在位置后会不断出现敌人，用□键攻击打晕敌人后按〇键可以将其举起，然后投掷进水泵里可以使水泵膨胀，重复数次后直至破坏水泵后本关结束。

Moonlight Rendezvous

这是一场与新角色 Neyla 之间的追逐战，关键要按 R1 键奔跑才能紧跟 Neyla，只要熟悉基本操作基本上不会有太大的麻烦，到达终点后 Neyla 对 Cooper 的能力表示认可，在某程度上还可以成为“拍档”。

Theater Pickpocketing

本关的主要任务是窃取场景中守卫身后的钥匙，打开控制风扇的总开关，并移动到吊灯顶部破坏场景中的探照灯，要打开开关一共要窃取六条钥匙。窃取方法为在不被守卫发现的情况下考近其背后并按○键即可盗取其身上物品，而且需要窃取数次才能成功将钥匙窃取。在关卡开始处有一名守卫，利用右侧的桌子隐匿可以轻松偷窃钥匙，其后跳到下方大堂，两名守卫会绕圈移动，分别偷窃即可，在取得三条钥匙后进入舞台红色布幕后右侧有另外两名敌人，观察其行动规律也不难得到钥匙，而最后一名守卫的位置在进入红色布幕后的左侧栏杆上爬，在上层尽头有最后一名敌人。取得全部六条钥匙后到达风扇控制开关处关闭风扇，借助大堂中央的杆子爬到吊灯顶部按○键即可从入口处离开。

Silence the Alarms

非常简单的一个任务，控制 Murray 破坏场景中的三个警报器即可，与先前 Murray 的专属任务一样，警报器需要举起物品向其投掷才可以将其破坏，用 R3 键确认场景中三个警报器的位置并逐一破坏即可。

Disco Demolitions

终于轮到 Bentley 的出场，任务内容非常简单，只要控制 Bentley 将关卡中四处的目标炸毁即可，具体操做为△键可以放出炸弹引爆障碍物，同理可以这样清除路上的镭射光线障碍。另外，由于关卡中有不少守卫会对爆炸作出反应，因而会对体力值不高的 Bentley 造成不小的麻烦，但其实按下 R3 键后可以瞄准再按 R1 发射子弹催眠敌人一段时间，合理利用可以为潜入带来不少的便利。

Operation：Thunder Beak

来到第一章的最后一个任务，这是一个合作关卡，首先选择 Bentley 接受任务后到达目的地所在的水塔，消灭水塔周围的敌人后，在 Murray 身旁按 × 键再按○键可以使 Bentley 缩进龟壳里，让 Murray 把他扔到通风口处，按△键将通风口炸开，再控制 Murray 重新将 Bentley 扔进通风口即可。进入内部后将五个水管都重新桥接一次后就可以使花园处的水池停止，此后会转为控制 Cooper，沿路跟随前方的守卫，待其左转落单后窃取他身上的钥匙，回到刚停止喷水的水池处，重新控制 Bentley，到达指示点的卡车处后，镜头重新回到 Cooper 的视点，从大门前的帐篷跳到上方，走到大型灯箱旁有一根杆子，爬到灯箱的最上方后 Bentley 与 Murray 会驾驶卡车到达，用左摇杆控制卡车勾爪瞄准 Cooper 所在位置，Cooper 将其勾到灯箱之上后会出现敌人围攻卡车，控制 Cooper 解决骚扰卡车的敌人，全灭敌人后拉倒灯箱，之后进入 BOSS 战。



BOSS：Dimitri

在战斗开始后 Dimitri 会先在远处发射子弹攻击玩家，利用场景中装着绿色液体的容器可以边抵御子弹边靠近，在 Dimitri 发射第三发子弹后，第四发子弹必然会发射失败并进入一段较长时间的硬直，这个时候就是靠近他的好时机，近身以后 Dimitri 会有两种攻击手段，分别是上勾拳与甩尾攻击，这两种攻击都很容易躲避，建议躲避其一次攻击后就以□键攻击两次，这样能有效地削减其体力，重复以上步骤后即可轻松击倒 Dimitri。



Reptilian Robber

取得条件：击倒 Dimitri



铜杯



CHAPTER 2 A Starry Eyed Encounter

Recon The Ballroom

章节开始后从 Safe House 出来，正对面的护城河可以在跳跃后按○键跳到石柱尖上通过进入城内，往后的任务亦然。到达本任务位置后，利用树枝和树叶到达目的地的窗台打开门进入内部。之后的任务依旧是照相，所有照相任务在房间内往外照就可以完成，只要对准红色目标，缩放到绿色后按 R1 键就可以成功截取照片，将要求的所有照片摄影后任务结束。

Lower The Drawbridge

为了使 Murray 和 Bentley 能够进入城内完成相应的任务，Cooper 需要在本任务中协助他们放下吊桥，吊桥的锁需要五条钥匙才能打开，而这五条钥匙分别在场景中巡逻的守卫身上，像先前一样潜行到目标敌人身后偷窃所有钥匙即可，注意有一名在舞厅前的敌人会面向玩家不能潜行靠近，这时攻击其右侧的一面锣可以吸引他的注意力后就可以从其背后进行偷窃，取得所有钥匙后回到指示位置打开锁放下吊桥后任务完成。



Battle the Chopper

本关任务是将盘旋在城镇上空的直升飞机轰掉，到达该任务位置后，接近炮台后按○键，然后会提示玩家激活炮塔的电源，连点任意按键即可为炮塔提供电源，之后进入炮塔的操作，左摇杆控制瞄准，R1 键发射子弹，连续发射子弹时要注意下方的计量槽，过热的话会暂时停止发射子弹，期间直升飞机也会放出导弹攻击 Murray，在过程中以击落导弹为主，攻击直升飞机为辅，在削减直升飞机的所有血量后将其击落即可完成任务。

Ballroom Dance Party

来到任务地点，却被告知需要穿着晚礼服才能进入，此时会在大地图中激活新的任务“Steal a Tuxedo”。

Steal a Tuxedo

本任务中除了普通的敌人外，还需要提防在一些瓶子内的蛇突如其来的攻击。要偷取的晚礼服分成五部分分别放置与101至105五间房间内，进入场景后首先从最右侧的101房进入，破坏床尾处的一个玻璃柜可以取得Bowtie；破坏102房浴室前大镜子旁的柜内可以找到Gloves；破坏103房二层被守卫把守的床旁的镜子旁边的衣柜内可以找到Dance Shoes；破坏104房床尾的红色箱子可以找到Shirt；破坏105房床尾的玻璃柜子可以找到最后的Tuxedo Jacket，至此本任务结束，从房间的一扇门内离开即可。

Dominate the Dance Floor

取得晚礼服后重新回到任务“Ballroom Dance Party”的位置，这次可以顺利进入舞厅。任务内容是乔装后的Cooper为了得到Carmelita的欣赏，会与Neyla进行一场双人舞，舞蹈的进行类似QTE的形式，背下每次舞步的指令并跟随音乐节奏按键即可轻松完成舞蹈，完成舞蹈后Carmelita认可了Cooper的舞技并答应成为Cooper的舞伴。

Boardroom Brawl

进入任务后会发现目的地的电闸通路被镭射光所阻隔，潜行消灭两名敌人到达场景尽头的桌子，钻到桌子底下可以得知镭射光的解除密码，之后跳过面前的镭射光阵，在左侧电闸前按○键就可以与Bentley与Murray会合。由于Bentley黑掉电脑需要一定的时间，在这期间需要控制Murray保护Bentley消灭来袭击的敌人，建议站在Bentley的旁边等敌人自己靠近，否则拉远距离就不能安全地保护Bentley，在借助Murray的力量下，保护任务简直易如反掌，在Bentley完成六个阶段的黑客工作后，重新回到Cooper的视点从入口的水道处离开即可。



RC Bombing Run

轰掉了飞机后，我们又控制Bentley从高空中炸掉汽车，本关任务是控制一部遥控飞机从空中扔下炸弹将地上移动的目标车辆炸掉，左摇杆控制飞机移动，×键投掷炸弹，期间汽车除了会不停地移动还会放出跟踪导弹攻击飞机，单纯依靠一个方向移动只会被导弹命中，因此在导弹接近时有意识地控制飞机绕圈即可将跟踪导弹顺利引爆，掌握以上要点后将汽车的血量完全削减就可以完成任务。

Elephant Rampage



到达任务地点后从下方的通道钻到里面，这个时候会发生惊动大象的剧情，之后从地上通道爬出来，任务目标转变为取得两头出走大象头上各三块宝石，取得的过程稍稍有点麻烦，因为大象会不断地在场景间来回移动，而且要跳到其背上必须借助诸如房顶、帐篷弹跳等才能到达，而且在跳到大象背上还要注意大象鼻子的攻击，具体躲避方法为听见大象的呼叫声后按×键跳跃，如果时机把握不好可以二段跳继续浮空躲避，而每得到一块宝石就必须重新跳到其背上，因此这个任务比较耗时，将全部六块宝石破坏并收集后任务结束。

Bomb the Bridge

正如任务标题一样，本关的任务就是要炸掉一座桥，到达桥后先跳到下方，下方共有九个铁制支架需要破坏，靠近按△键放出炸弹炸掉第一个支架后桥的上部会开始落下石块，随后都需要边躲避边放置炸弹，建议先将外围的八个支架炸毁最后才炸毁中央的支架，这样就可以迅速利用旁边的沙袋弹跳回到上层；在回到上层后需要继续炸掉八个木制的支架，与先前炸掉下方支架的注意事项一样，躲避落下的石块并将所有支架炸掉即可。



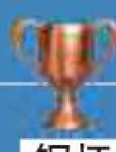
Tango With Carmelita

在Bentley炸掉桥后就会紧接着进入本任务，与先前的任务“Dominate the Dance Floor”一样，内容依旧是以类似QTE的形式完成舞蹈，注意事项也与之前相同，跟随节奏并背下舞步即可，只是舞伴换成了Carmelita罢了，在成功分散了Rajan的注意力后Murray也趁机捧着翅膀离开了。



Learn To Fox Trot

取得条件：与Carmelita共舞



铜杯

Clear the way For Murray

镜头一转又来到了Bentley的视点，这个任务与先前控制小飞机轰炸汽车相似，只是任务目的换成了为Murray清除路上的敌人协助其逃走，同样是左摇杆控制飞机移动，×键投下炸弹，需要知道的是炸弹不会触及Murray，因此在掩护时一个劲猛向其身边投掷炸弹就可以将所有靠近他的敌人消灭。护送Murray到达货车上后本章结束，虽然成功取得了Clockwerk的翅膀，但Rajan也趁间机逃脱了。

CHAPTER 3 The Predator Awakes

Spice Room Recon

在接到任务后要到从面向目的地的左侧前进，在瀑布后有一条管道，打开管道入口进入即可，在进入管道内部后向左侧一路走到尽头可以发现一个上下移动的吊桶装置，在吊桶升起时跳起后按○键进入桶内并利用其升到上方，利用上方的管道滑行可以进入另一个管道口内后再次进入拍照任务，与先前一样按R3键打开望远镜，对准相应目标缩放镜头进行拍摄。

Water Bug Run

从Safe House出来后往左侧走，在大象拉动的雷达旁有绳子可以登上一个小平台，借助平台延伸的树枝上的绳子可以到达接任务的位置，这个任务要求玩家将旁边的一种虫子背到目的地，但这种虫子十分特殊，在离开水池一段时间后它会发出响声，这样一来就容易吸引到敌人，在背着虫子的状态下受到敌人攻击任务就要重来，一般近战敌人还能躲避通过，但一旦响声吸引到远程攻击敌人则避无可避，因此需要合理利用场景中的水池将虫子放进水中避免其连续发出响声或将其放置在水池中将周围的敌人消灭后再将其背起前进，到达目的地进入到另一场景后还需要跳过一段镭射光阵，将虫子放进镭射阵旁的水池后就可以完成任务。

Freeing the Elephant

这个任务首先需要玩家控制Cooper收集场景中的六颗植物，这六颗植物的位置都位于场景的高处，收集的主要难点是如何登上这些高位去取得这些植物，在过程中多按下R3键观察植物的所在位置，再观察如何能够到达连接这些高处的绳索，找到绳索的攀爬起点自然也就能够沿路找到植物了，收集完全后到指定位置，按○键将植物混合在大象的食粮中，这样一来能使拉动雷达的大象进入暴走状态挣脱束缚，任务也随之完成。

Leading Rajan

在这个任务中要控制Bentley偷取Rajan身上的三张蓝图，这个看似不可能当然需要利用一些小技巧，在任务开始后Bentley按R3后原先用于催眠敌人的子弹除了催眠功效外还增加了声波震动，而场景中在Rajan的附近有三个西瓜，利用催眠弹的声波震动功能将Rajan一步一步引诱到西瓜所在的位置后，Rajan就会傻傻地吃下西瓜，在每吃下一个西瓜后Rajan都会陷入一段时间的睡眠状态，这个时候迅速到达其身后按○键取得蓝图，虽然在取得蓝图后Rajan会马上醒来，但其实就算被发现任务失败都不用害怕，因为已取得的蓝图会有记录，不需要从开始处重来，以同样的方法获得三张蓝图即可。



Neyla's Secret

到达任务地点与Neyla会合，Neyla告知Cooper她已经发现了通往放置Clockwerk半边心脏的秘密入口，之后会进入一段与第一章关卡"Moonlight Rendezvous"相似的追逐，与先前一样只要掌握基本操作及按R1键奔跑紧跟Neyla就不会有太大的问题。到达秘密入口并进入后发现心脏被悬在半空，接下来施展Cooper的老本行将场景的两名敌人口袋中的钥匙偷窃，其中移动巡逻的敌人比较好办，但面不转向的敌人则需要利用环形平台尽头的水桶将Cooper运输到敌人的后方偷窃钥匙，取得全部两条钥匙后在机关处按○键并拾取半边心脏任务完成。



Spice Grinder Destruction

到达任务地点后发现任务指示点的位置不能到达所在位置，真正的任务入口在河流水车旁，利用边缘走到里面就可以接到任务，进入场景后跳进面前的炸药桶，走到左侧通道阻隔去路的镭射光控制器旁边从桶内跳出就可以将这一段的镭射光破坏，利用同样方法将左侧通道更前方的另一个控制器破坏后，跳过地上的镭射光，在岔口往右躲避探照灯前进，走到尽头触发剧情后可以发现我们需要破坏的转轮，建议先将场景中的四名敌人全部消灭掉免除后顾之忧，之后利用环形场景下层的炸药桶将下层阻隔的镭射阵破坏后就可以连通刚刚经过的有探照灯的岔口通道，重新回到环形场景下层再跳到炸药桶内，经过探照灯的通道重新回到环形平台上层并走到目标转轮中央跳出就可以将炸药桶引爆破坏转轮，注意必须是转轮中央跳出才能破坏。

Blow the Dam

接到任务后Bentley会登上直升飞机控制炮台，而远处的城墙模样的水坝就是我们的目标，破坏过程中会不断有敌方直升机攻击，虽然说敌人的导弹能够击落，但是由于子弹数目多而且速度快，因而难以击破，因此还是优先解决敌方直升机，再抓紧时间空隙对水坝攻击即可。

Rip-off the Ruby

要到达任务地点，需要登上场景瀑布附近的一个满布连接附近高处绳索的高柱，从最高处选择通往瀑布的一根绳索滑行，利用瀑布附近的平台依次前进，再利用前方绳索即可到达，接到任务后将上方巨大红宝石打下来，然后就会转到Murray的控制去搬运宝石，由于宝石太重，在搬起宝石后Murray不能做出跳跃动作，这个时候就需要Bentley的协助，Bentley在搬运过程中会放出一个个小型的弹床，只要到达需要跳跃才能通过的位置就按□键将宝石投掷到弹床上，在通过后就可以再将宝石拾取，一路上注意敌人的巡逻规律，配合Bentley的弹床将宝石运到买家处就可以完成任务。

Operation：Wet Tiger

将 Benetley 带到两个指示点后在拉杆前按○键打开，之后进入 Bentley 保护 Murray 的射击控制，空中会不断有炸弹落下，我们的任务就是在炸弹接近 Murray 前将炸弹打掉，完成保护任务后重新控制 Murray，连点按键就可以将通路打开转入 Cooper 的操作，跳入旁边汽车一旁的炸药桶内，利用在炸药桶内静止不动不会被敌人发现的特性可以一路潜行到目的地的水库大门前，在该大门跳出桶外炸毁大门后 Rajan 就会现身，而靠近 Rajan 需要从桥梁前的木柱前进，期间会受到 Rajan 的放电攻击，具体躲避方法为观察 Rajan 举起手杖的动作，手杖偏向哪一方，雷电就会落在左、中、右三道木柱路的其中一方，在最终靠近 Rajan 后却发现 Neyla 并非真心想帮助 Cooper，所有的帮助都只是一个陷阱，Cooper 在爆炸中受伤倒下，Murray 则站出来迎战 Rajan！

BOSS：Rajan



慢慢削减其体力即可。在战斗期间 Rajan 会有一定几率放出雷电攻击，前兆是举起手杖，注意其动作提前走到荷叶之上就可以躲避；而在战斗中

Rajan 的体力值很高，即使是强壮的 Murray 的攻击也需要数次攻击才能削减一点点的体力，好在 BOSS 的攻击手段十分单调，无非是先打出一次地面的范围攻击，然后再往前方的一记重击，只要与 Rajan 保持一定的距离，在其重击后上前打两三下再拉开距离等待下一次攻击时机，如此循环段会有杂兵出现骚扰玩家，但其实杂兵的出现利大于弊，因为不但 Rajan 的攻击同样会作用于杂兵，而且杂兵还会有很大几率掉落恢复体力的道具，这样一来反而为战斗提供了便利。


Watch Out It's Spicy
取得条件：击倒 Rajan。

银杯

CHAPTER 4 Jailbreak

Eavesdrop on Contessa

由于 Neyla 的阴谋，现在只剩下 Bentley 一人，而拯救 Cooper、Murray 甚至 Camelita 的任务就落在了 Bentley 的身上。来到任务地点所在的建筑物后，要利用房顶的边缘才能达顶部接到任务，任务内容很简单，只需要按 R3 后瞄准，按 R1 用催眠弹击中 Contessa 数次获取情报后就可以完成任务。

Train Hack

为了利用列车撞开墙壁救出 Cooper，本任务需要继续控制 Bentley 去黑掉六台控制列车速度的电脑，这些电脑的位置全部都放置在列车轨道的旁边，十分好找。而黑掉电脑需要完成一个类似坦克大战的小游戏，左摇杆控制坦克移动，右摇杆控制子弹发射方向，我们的任务就是要控制坦克在躲避敌人的同时，摧毁路障到达一个绿色的控制机关上，由于坦克的耐久较高，总的来说这个任务还比较简单。


Train Jumper
取得条件：成功控制列车

铜杯

Wall Bombing

开始这个任务后会先进行控制直升机投掷炸弹清除守卫的小游戏，相比之前的投掷炸弹关卡，这次的难度会略有提升，因为敌人的攻击子弹非常密集，要完全躲避根本不可能，因此唯有依靠迅速清除敌人完成任务，利用敌人的子弹轨迹可以判断其位置。消灭全部七名敌人后会转换为 Cooper，从 Cooper 出现的地道口做为垫脚，跳到上方的吊钩处按动作键并跳跃到之前任务中列车撞开的缺口处离开，回到黄色指示点的 Safe House 处任务完成。

Big House Brawl

借助任务点旁的吊钩进入前方的管道，与 Murray 的剧情过后需要控制 Murray 在场景中消灭 50 名敌人，在 Murray 面前，即使是 50 名杂兵，也基本上只需要通过连点□键就能轻松消灭，没有太多需要注意的地方。

Lightning Action

要成功从监狱中拯救出 Murray，其中一个最大的障碍就是 Contessa 的一个机器人，而在这次我们的任务就是破坏这个机器人。到达任务地点，从 Bentley 口中得知要破坏这个机器人的话需要借助场景中五个高压电站，将五个高压电站破坏并重新定位，就可以用雷电击中机器人将其摧毁。这五个高压电站这次很不厚道地不能按 R3 查看具体位置，惟一的标志就是它会从天空中发出一道红色的亮光，跟随这个红色亮光到达位置就能找到这些电站。每个电站有三个摇杆，靠近按○键摇动三个摇杆就可以将其破坏，将全部五个电站都重新设置，这个阻碍我们的机器人也随之被消灭。



Disguise Bridege

任务的要点在于如何在避免敌人发现正在安装炸药的 Bentley，场景中有很多犬型雕像，破坏雕像跳到上方按动作键可以不被过路的敌人发现，利用这一点可以在敌人靠近 Bentley 前将其率先消灭掉，在桥上安装炸弹的过程中需要时刻注意 Bentley 附近的状况，因为敌人会分别从两边出现，一不留神就会被其发现 Bentley；另外，成群的敌人无法全部潜行消灭，但他们比较弱很容易解决，而鸟类敌人则建议尽量以潜行干掉。

Code Capture

这个任务需要摄影四个目标，但与先前的摄影任务不同的是，这个任务中要使摄影目标出现需要一些前置工作，具体为在场景中有四台密码机，密码机的钥匙分别被四名守卫所持，首先靠近目标守卫偷取钥匙，在取得钥匙后到达指示点的密码机解锁，这时密码机会

发出响声吸引守卫，而守卫就会靠近密码机操作，在其操作后一段时间密码机旁的形状类似于通风管道的位置会显示出密码，这就是我们的摄影目标，因此在守卫靠近密码机时就需要迅速跳到正对住该位置的高处并按下 R3 对准密码摄影，注意在处理其中一个密码机时，守卫是不会离开密码机的，而在打开密码机锁的时候必然会被其发现，不过无所谓，躲避攻击同样跳到高处等待即可顺利摄影该目标。重复这一方法完成全部四个摄影目标即可。



Close to Contessa

要靠近 Contessa 偷窃本身并不难，难就难在 Contessa 到哪里都带着几名保镖，而且单攻击一名保镖还会触发其他几名，因此需要将其逐一分开并消灭，而如何将他们逐一分开就成了本任务中的要点。在场景中有很多可以发出声响的物品，比如说木桶、木头堆、钟等物品，在安全距离攻击这些物品就可以将跟在列队最后的敌兵与队伍分离，只要不暴露在这名分开的敌人的灯光前就可以潜行到其身边将其消灭，直到最后只剩 Contessa 时，玩家就可以轻松走到其背后偷窃了。由于每偷窃一次 Contessa 就会重置所在位置及保镖，我们可以利用一个小技巧节省时间，在完成一次偷窃后可以自杀，之后就可以发现会自动来到 Contessa 的面前继续偷窃任务；另外，如果玩家已经购买了技能 Alarm　Clock 则可以利用该技能来吸引敌兵，不必利用攻击物品发出声响来完成任务。



Spider Legs

取得条件：成功从 Contessa 身上偷窃 3 次。



铜杯

Operation：Trojan Tank

首先控制 Bentley 到达位置盗取坦克，之后走到坦克的下方，跟随坦克的前进爬行，坦克停下后从坦克下方走出来进入坦克打开的门。进入该控制中心后从前方消灭敌人一路往上爬到控制室的房顶，注意房顶的蜘蛛以免被攻击掉下去。从旁边的管道爬到控制室内打开机关后，跟随 Bentley 穿过场景入口旁刚刚打开的大门发现被困的 Murray，跳过镭射光阵从困住 Murray 的房间旁的一根管道爬到上方，并借助另一根管道跳到对面的监仓，靠近三个被红外线照射的开关，到达开关附近后转到 Bentley 完成黑客小游戏，将三个开关全部黑掉后 Murray 会进入暴走状态离开牢笼，之后控制 Cooper 引诱 Murray 冲撞破坏四个绿色的喇叭就可以使 Murray 恢复正常。之后控制 Murray 连点按键推开两边的装置打开大门，出门后 Contessa 会放出自爆蜘蛛堵截玩家，只要迅速攻击消灭掉就不会造成麻烦，在追逐了一阵子后 Contessa 会主动逃走，本章随之结束。

CHAPTER 5　A Tangled Web

Know Your Enermy

摄影任务，首先在场景中跟随指示点依次对船、坦克、飞空艇和 Neyla 总部的大门照相，之后场景会出现新的指示点，跟随指示点来到一个高塔前，从高塔右侧的吊钩悬挂到管道上到达最上方的窗户，开窗进入后发现被 Contessa 囚禁的 Carmelita，剧情过后对牢笼的另一方四个目标以及 Cooper 所在左侧的机器进行摄影即可。



Ghost Capture

接受任务后进入前方的古墓，前方的铡刀处不能在地面直接通过，爬到铡刀的木杆上可以跳到对面走到尽头房间，破坏房间中央的棺材可以放出鬼魂。回到场景中后，任务会变成摄影场景中的九只鬼魂，这九个鬼魂的位置比较分散，而且因为鬼魂可以穿过建筑物比较难以调整摄像机的位置，因此可能需要花费较多的时间移动到一个最佳位置摄影。将全部九只鬼魂的照片摄影完毕后，回到 Neyla 的总部房顶烟囱处将成品投到里面去即可成功离间 Neyla 与 Contessa。

Mojo Trap Action

任务需要用吸收装置吸收场景中四处的能量，在吸收能量的过程中前方会不断出现敌人，而在吸收状态下被敌人攻击一次就会导致任务失败，每一处消灭敌人的方法都是利用场景中的绿色按钮启动各种机关，但每一个机关在启动后需要一定的恢复时间，因此需要将机关交替使用才可以安全地消灭敌人。第一个房间中，将由左到右的三个并排按钮交替使用就可以将前方圆柱形机关上升并将敌人压扁，这里难度不大；来到第二个房间，这个房间有四个按钮，前方三个从左到右依次是近处右边射出的飞刀，中央的剑阵以及右侧的铡刀，右侧铡刀因为冷却较短而且作用于敌人的主要通道上，因此主要利用其消灭敌人，中央剑阵的冷却时间较长，但杀敌范围也是最大，在铡刀未能消灭敌人时看准敌人通过时使用，飞刀机关用来消灭剑阵未能消灭的敌人，在最靠近入口处有一个机关，这个机关会从左右伸出墙壁，用于保命但冷却时间也最长，需要妥善使用；第三个房间中央及环形共有四个按钮，左右各控制一个碾压机关，下方的机关可以喷出火焰，攻击范围不俗，而中央的机关更是全屏幕催眠攻击能为玩家争取很多的吸收时间，但是四个机关的冷却时间都较长，在很长的时间内都需要控制 Bentley 绕圈跑躲避敌人的攻击。由于机关的性能强大，总的来说难度不大。第四个房间主要利用前方的三个按钮分别控制左边喷火、中央吊桥和右边喷火牵制敌人靠近，在敌人靠近后需要迅速将其攻击掉到水中，在被围攻时可以选择最靠近入口的机关放出全屏雷电攻击重新为自己取得有利位置，将这个房间的能量装置吸收完毕后即可完成任务。



Kidnap the Genral

这个任务非常简单，接受任务后在前方攻击将军将其击晕后抬起，然后一路运送到 Safe　House 即可，运送期间即使受到敌人的攻击也大可将将军投掷出去攻击敌人或将其放下全灭敌人继续运送，因为将军不会受到任何的伤害。

Stealing Voices

由于 Neyla 的部队被 Contessa 所指挥，为了伪装其声音控制军队并进一步削弱 Contessa 的势力，Cooper 在本次任务就需要窃取存在于场景中的三处装置，而为了进入装置所在位置的大门需要从指定的两名守卫身上偷窃钥匙，因此重复三次偷窃钥匙→打开声波装置所在入口→破坏尽头的声波装置就可以完成任务。其中最后一个入口比较隐蔽，需要从一条地道爬到其中一处尽头才可以发现。

Tank Showdown

本任务要控制Murray驾驶坦克消灭场景中其他六台坦克，坦克的控制方法有点别扭，左右摇杆分别控制左右两边的履带，同时推两个摇杆为前进／后退，只推一边摇杆为控制坦克转弯，玩家可能需要一定的时间熟悉坦克的操作。在沿路前进后可以在明显的位置发现所有六台坦克，控制坦克调整位置，按R1发射炮弹进行攻击。

Crypt Hack

为了拯救Carmelita，Bentley需要来到任务地点黑掉三台电脑，由于目标的电脑没有电源可以供给其驱动，因此任务一开始需要穿越重重的机关到达场景的尽头取得一个移动能源装置。这里的陷阱比较多，不好描述，但是基本上只要观察陷阱的移动规律，掌握规律并躲避地上的尖刺跳跃到对面即可。在尽头取得移动能源后先将旁边的电脑启动，黑客的流程依旧是进行坦克小游戏，之后沿路返回，注意在背着电源的状态不能受到任何攻击，否则就需要重来，因此需要更加谨慎地躲避陷阱。在路上的另外两台电脑上完成小游戏，就可以成功将Carmelita所在牢房旁的终端解锁。



Operation：High Road

在本任务开始前，一定要先在盗贼网络上购买滑翔技能“Paraglide”，之后控制Murray到达任务地点，剧情中他会将探照灯关闭，然后转为控制Cooper，与Bentley一同利用空中滑翔到达飞艇上，即使不能准确地落在飞艇内也可以利用其下方的白色长管道爬到上方。在船上消灭两名敌人后会到达Carmelita所在牢房的另一侧，利用上一个任务启动的终端进行又一次的黑客小游戏，成功后就可以拯救Carmelita。正当Cooper与Bentley准备回收房间内的Clockwerk的眼睛时，Neyla出现并将其中一只眼睛夺走，接下来会进入又一次与Neyla的追逐，追逐的难点在于Neyla在过程中会放出三次蜘蛛网模样的弹床，在跟随其利用弹床跳起后需要迅速按R1跟随她的前进方向滑翔才能跟上她的步伐。在追上Neyla并重新取回眼睛后，会进入由Bentley控制的一段射击小游戏，击破指定数量的飞机后，倒霉的Bentley会被Carmelita误中，而Cooper方面也会随之进入与Contessa的BOSS战。

BOSS：Contessa

与Contessa的第一阶段战斗可以说是毫无难度可言，她只有一招向前突进做为主攻手段，并偶尔放出蜘蛛攻击玩家。突进很容易躲避，利用其进攻硬直可以上前打她两下。在消灭小蜘蛛后有一定几率掉落体力恢复道具，使战斗的难度变得更低。完成第一阶段的BOSS战后，镜头会转到Murray并控制他追截用坦克运输另一只Clockwerk眼睛离开的Carmelita，由于坦克的操作十分别扭，建议在一开始就将两个摇杆前推靠近Carmelita，在其坦克后连点R1，这样可以速战速决，否则一旦被其拉开距离就很难再次追上了。第二阶段的BOSS战Contessa只加了一招令玩家进入混乱状态的射线，但只要移动一段时间就可以从不利状态中恢复，其余打法与第一阶段无异，很快就可以将Contess了结。



Jail Bird
取得条件：从Contessa手中救出Carmelita　铜杯



Creepy Crawly
取得条件：完成与Contessa第一阶段的战斗　银杯



More Creepy Crawlies
取得条件：完成与Contessa第二阶段的战斗　银杯

CHAPTER 6　He Who Tames the Iron Horse

Cabin Crimes

接受任务要到达前方的高崖处，借助高崖上的爬岩点到达上方进入小屋。在小屋内需要摄影三个在房顶上的目标，Jean Bison的视力似乎很差，很容易就能走到火炉旁爬到上方，完成三个目标的摄影后，任务转变为收集三张设计蓝图。首先在这个小屋内的火炉上取得一张并离开小屋，之后到场景中另外两间小屋取得另外两张蓝图，在这两间小屋偷窃蓝图的时候基本上不需要理会敌人，直接冲到蓝图所在位置取得即可，将全部三张蓝图都取得以后，通过攀爬到达新的指示点所在的卫星旁边按○键操作后任务完成。

Spice in the Sky

本任务需要空降炸掉在场景中来回移动的三列火车，而为了贮存炸药所需要的能量，在一开始Cooper需要搭乘飞机到达高空，然后利用按R1在空中滑翔的方式撞击空中的红色气球，注意在选取目标气球时尽量选择较高处的气球，虽然在触碰气球后会上升一定高度，但如果选取了高度太低的气球进行撞击就会无法接触到下一个气球，贮存能量完成的标志是Cooper的背包会变成绿色，在这之后按住R1调整位置降落到任意一列火车尾部的红色标记处，按住左摇杆的下方向可以有效抑制滑翔的前进，成功落在红色标记点上即可炸掉其中的一列火车，由于目标有三列火车，到达飞机处重新飞到高空，重复之前的步骤炸掉另外两列火车。

A Friend in Need



到达任务地点后Bentley告知Cooper，Murray被Carmelita抓住被困在某地，一开始需要跟踪Carmelita，期间注意其他敌人的骚扰，还有能够一击必杀的火车。一路跟踪Carmelita到达困住Murray的笼子前面，这个时候为了解救Murray需要从Carmelita身上取得三根钥匙。偷钥匙本身并不难，难就难在每偷到一根钥匙，Carmelita就必然会转身追击Cooper，Carmelita的攻击很高，被击中的话没几下就会挂掉，因此在每偷到一根钥匙后迅速与Carmelita拉开距离。之后爬上囚禁Murray的牢笼前的电线杆上等待解除战斗状态就可以再次进行偷窃行动，利用同样方法取得Carmelita身上的另外两条钥匙并再次逃离其视线后打开牢笼释放Murray即可。在本任务结束后，Carmelita会在本章的场景中来回巡逻，碰到她的话优先选择躲避。



Jailed Cotton Candy
取得条件：从Carmelita身上偷窃三根钥匙　铜杯

Ride the Iron Horse

首先跳到行进中的火车上，在车顶移动至车尾处进入内部，车厢内会有多处镭射光照射的位置，躲避这里的镭射光需要一定的技巧，注意观察其移动规律左右交替跳跃。在车顶时注意迅速前进以免被头上的鹰攻击，一路上的敌人可以用子弹将其全部催眠掉，来到前方被杂物阻隔的一节车厢，从两侧的绿色闪烁处走到杂物的中央处跳到较低的杂物上再翻越过去，将前方两名守卫催眠后到达尽头取得Clockwerk的肺就可以完成任务。



Aerial Assault

与先前的任务相似，这次玩家需要跳到另外一列火车上进入该列火车的车尾处，但与之前不相同的是，这列火车不会就在身旁经过，而是需要玩家在接受任务后迅速跑到该列火车上方高处的火车轨道跳到火车之上，而且就算跳到火车上后也要迅速到达车尾进入，否则在火车进入隧道后同样也会任务失败。进入车内后会进入飞机投掷的小游戏，与先前的投掷小游戏不同的是，这次的小游戏还能按□键垂直射出子弹，因此除了投掷炸弹轰炸下方火车的敌人外，还需要兼顾前方袭来的敌机，将所有目标悉数破坏即可。

Bear Cub Kidnapping

为了之后的任务作准备，Murray本次任务的关键是目标处的手摇车，但要破坏手摇车外的栅栏仅凭Murray的力量无法完成，Bentley提议Murray到场景中将两头幼熊“绑架”到栅栏处吸引幼熊的母亲攻击栅栏。首先将目标处的第一只幼熊按○键搬起后运到栅栏上，之后再到山洞内找到第二头幼熊，在山洞附近时注意不要被巨熊发现，即使是Murray也扛不住几下巨熊的攻击，将两头幼熊都放到栅栏上后就可以成功吸引巨熊破坏栅栏。


Bear Hug

取得条件：将两头幼熊放置到栅栏上 铜杯

Theft on the Rails

接受任务之后可以发现目标火车正以很快的速度前进，以奔跑及跳跃落下明显不够时间登上火车，但其实火车的车尾有一段有着蓝色闪烁的铁杆可以按○键后抓住，利用其即可以登上火车到车尾进入内部。在内部车厢通过一段镭射光阵后，在有多名敌人的车顶处建议潜行通过，在前方的几节车厢内，提吊灯的敌人可以通过场景中的桌子底部以及利用其打瞌睡感知范围缩小等条件潜行通过，不会引发战斗，一路前行至尽头处就可以找到另一个Clockwerk的肺。



Operation: Choo-choo

首先控制Murray到达先前引诱大熊破坏的手摇车处，待控制Cooper进入火车后，跳上右侧行李架躲避敌人并进入一节布满镭射光的车厢，躲避这节车厢中的镭射光需要从下方行李处匍匐前进，难度不大，在前方Jean Bison所在的车厢右侧蓝色闪烁处从车厢边缘前进到尽头，Neyla会驾驶着飞机再次出现阻挡玩家前进，Bentley这时又会放出他擅长的小飞机反击Neyla，这次会完全变成纵版射击游戏。Neyla的攻击手段比较多样，追踪弹、手榴弹甚至还会放出小飞机靠近玩家，但其实都不难躲避，建议在进行射击的时候快速连点□键，加快子弹的发射速度，不一会儿就可以将驾驶飞机的Neyla赶走。接下来的一节车厢需要进行连续的攀爬，这里需要活用○键抓紧有蓝色闪烁的位置，而且在最后几个攀爬点时要注意推前跳使跳跃距离更远才能抓住前方的攀爬点，之后再一路躲避两处守卫到达尽头取得Clockwerk的胃后，烦人的Neyla会再次驾驶飞机出现，除了之前的纵版射击外，这次Neyla还会飞到直升机的底下，在其飞到底下时攻击手段也要从发射子弹转换为向下投掷炸弹才可对其造成伤害。再一次击败Neyla后，本章也随之落幕。


Upset Stomach

取得条件：击落Neyla控制的飞机 银杯


Tummy Trouble

取得条件：取得Clockwerk的胃部部件 银杯



CHAPTER 7 Menace in the North, Eh?

Recon the Sawmill

要到达任务地点所在的位置要借助雪崖边缘的冰块攀爬，冰块的颜色明显与其他部分不一样，跳跃后按○键就可以抓住冰块移动。到达任务地点后，需要对场景中四处目标进行拍摄，其中伐木机的目标需要跳到伐木机的运输带上才能成功摄影。将四个目标都拍摄后需要到一个灯塔内继续拍摄，由于灯塔在海中央，因此需要从靠近灯塔的高处跳下按R1滑翔到灯塔，从灯塔后方的管道爬到内部完成其他四个目标的拍摄即可。

Bearcave Bugging

从任务所在地下方的洞口爬进山洞内，在洞内有六头熟睡的巨熊，而玩家的任务就是要从这六头巨熊的口中偷到六个部件，巨熊会不时张开大嘴，这时就是偷窃的时机，注意地面上会有颜色与其他地方明显不同的白色薄冰，踩到这些薄冰的话会发出响声惊醒巨熊，注意躲避薄冰并利用尖椎前进，另外墙壁上的的冰块可以按○件抓住在其之上攀爬移动，掌握这些要素后将场景内全部六头巨熊口中的部件偷窃后离开山洞要将它们各自放置于指示的地点，其中一处要求到达之前任务中摄影的Jean Bison's House的房顶，这里需要利用伐木机旁的房顶移动到一些巨大的冰叶上才能到达。

RC Combat Club

在 Murray 进入目标房屋，躲到左侧的木桶后会进入 Cooper 的控制。躲避下层场景中央的守卫来到左前方利用管道爬到上方跳到一旁的木栅栏，翻越木栅栏时小心不要触碰到下方守卫周围的玻璃瓶。接下来前进的路上会有数处需要站在锯齿上移动，旋转形锯齿暂作停顿后就必须马上起跳，而条形来回移动的锯齿则需要观察其移动的规律，到达被锯齿轮旋转阻隔的通道时从下方穿越可以安全通过，在上层利用吊钩到达二层的平台后，在桌子下方到达另一张桌子旁，等待旁边的守卫打瞌睡视线范围减小后从这章桌子穿过并取得麋鹿头盔。成功伪装的 Murray 会随后进行一场遥控坦克的比赛，操作方法为左摇杆控制坦克，× 键前进，取得场景中的圆形弹药后可以按□键发射弹药，将敌人的坦克体力完全削减后就可赢得比赛。



Moose Head

取得条件：偷窃麋鹿头盔为 Murray 伪装　银杯

Laser Redirection

首先在右方的镭射光处从边缘间隔躲避前进，通过后先跳下平台，躲避中央守卫来到中央有镭射光阵的平台，跳过镭射光后借助左侧的吊木做为落脚点继续前进，在尽头房间躲避守卫视线拉动开关就可以回到入口处离开。到达室外后走到被窗口折射的镭射处尽头按○键放置水晶使其再次折射，之后又来到高处的折射点，要使其再次折射需要跳跃到该片冰叶的边缘处利用 Cooper 折断冰叶制造折射点，随后继续跟随镭射放置数次水晶使其折射到最终目标即可取得任务物品。

Lighthouse Break In

接到任务后滑翔到灯塔，从灯塔墙壁上的冰块往上爬，期间注意从上方落下的白色冰锥，爬到顶部塔楼打开仓门从上方进入内部，其后为了节省时间直接跳到下方攻击挡住底层大门的椅子让 Bentley 与 Murray 进入后，Cooper 又需要再次登上顶层，但上去明显比下来要难多了。首先从楼梯出跳到中央的旋转平台，利用三根绳子往上爬，期间注意其中两根绳子会从底下发出红光，这时就表示这两根绳子即将通电，需要跳到第三根绳子处躲避，到达绳子的顶部后跳到环形楼梯处一路往上走，在边缘处移动时注意躲避探照灯的照射，之后无视敌人一路往上跑关闭电闸完成任务后从楼梯离开。

Old Grizzle Face

这次的任务要破坏场景中四处石油管道，Murray 虽强壮但终归不能徒手击破金属，要破坏这些管道需要借助场景中巡逻的一头瞎眼巨熊，巨熊眼虽瞎，嗅觉却十分灵敏，正是利用这一点，Bentley 会在任务中不断炸起大鱼并送达到 Murray 的身旁，按○拾起大鱼后，巨熊也会自动走到 Murray 的身旁，到达目标地点后再将大鱼扔向石油管道，就能吸引巨熊撞向管道将其破坏，而剩余的三条管道也用相同的方法炮制。



Boat Hack

任务要利用船的船钩去连接三座场景中的高塔，借助 Murray 将 Bentley 抛到船上进行黑客坦克小游戏，完成后控制船钩发射到 Cooper 所在的位置，重复三次这样的步骤，惟一需要注意的是在将 Bentley 抛到最后一艘上需要利用水上的浮冰移动，只要看清楚的话问题不大。

Thermal Ride

爬到灯塔的最顶部接到任务，由近及远依次通过五道上升的气流，而通过每道气流时需要利用气流上升到最高点再向下一道气流移动，因为触碰气流底部的红色部分会导致任务失败。通过五道气流后滑翔到于灯塔附近的小岛处，在滑翔的过程中会有老鹰迎面飞来攻击 Cooper，途中左右移动躲避这些老鹰，到达小岛上爬到顶部取得鹰蛋，之后利用浮冰上的小灯柱逐步跳回岸上返回 Safe House。

Operation:Canada Games



在开始本任务前，要确认已经在盗贼网络购买了 Cooper 的技能“Alarm Clock”，否则本任务不会出现。选择 Bentley 接到任务然后跑到 Jean Bison 的面前，剧情过后要控制 Murray 与其进行伐木比赛，只要在指针到达中央木头时按 × 键就可以成功砍伐。在轮到 Jean Bison 伐木时，需要控制 Bentley 将先前任务中偷到的鹰蛋放置于 Jean Bison 的身后，拿着鹰蛋向前移动，期间会受到老鹰的攻击，看见老鹰的影子时就提前进行躲避，并利用场景中的浮冰移动到 Jean Bison 的身后，由于拿着鹰蛋的关系 Bentley 不能进行跳跃，只可以等待浮冰漂浮重叠时移动到下一块浮冰，到达 Jean Bison 身后回到 Cooper 的控制。Cooper 与 Jean Bison 比试的项目是攀岩，控制 Cooper 在指定时间内到达顶部即可，惟一注意的是在高处有几个攀岩点会放出电流阻碍攀爬，在轮到 Jean Bison 攀爬时需要控制 Murray 共射出三根绳索拉倒 Jean Bison，在这里对命中率的要求比较严格，稍微射失一两次就会导致任务失败，因此可能需要反复尝试。最后的比赛项目是控制 Bentley 在圆木上停留指定的时间，窍门是只需要观察当前停留的圆木，在确认落脚点的圆木即将下降时再往一旁跳跃即可。到 Jean Bison 比赛时，Cooper 需要利用他的技能“Alarm Clock”将三名裁判引到山洞处，具体为由远到近将闹钟扔到三块浮冰处并最后将一个闹钟扔到岸上的山洞处就可以成功替换一名裁判，重复三次这个步骤直到将三名裁判都替换掉会出现被 Jean Bison 囚禁的剧情，剧情过后就会进入 BOSS 战。

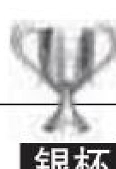
BOSS：Jean Bison

这次的 BOSS 战比较简单，具体为控制 Bentley 对 Cooper 下达指令利用场景中的机关击倒 Jean Bison。场景中的机关对应如下：□键放出火焰，△键锯子攻击，○键木桩碾压，利用机关牵制 BOSS 以及杂兵靠近，另外需要注意躲避 BOSS 后期放出的范围炸弹，只要在控制机关的同时确保自身远离机关的攻击范围就可以轻松完成战斗，在击倒 BOSS 后还需要快速跑到目标地点才能完成本章。



Gold Medal Winner

取得条件：击倒 Jean Bison



银杯

INFORMATION　FEATURE　EXPRESS　GUIDE

CHAPTER 8 Anatomy For Disaster

Blimp HQ Recon

首先滑翔到前方的飞艇上，爬到上方打掉通风口，进入内部首先对三个目标进行摄影，其中Clockwerk需要走到其面前才能完成拍摄，走到对面的粉红色房间前再对Arpeggio与Neyla两名人物进行摄影，之后偷窃场景中四名守卫的钥匙，利用这些钥匙打开Clockwerk的翅膀一旁的机器放慢旋转平台的速度，之后爬上吊住Clockwerk的四条铁管上，跳到四个旋转平台上分别调整平台上的开关完成任务。

Charged TNT Run



这次要炸掉的目标，普通TNT炸药桶显然不够威力，因此需要收集另外的三个增强爆炸威力的道具。任务要注意的地方不多，只要不在移动过程中被敌人或探照灯所发现即可。但由于三个道具的位置放得比较分散，而且路程很远，敌人数目也多，因而使任务难度大大增加，在狭路与敌人相逢时需要提前靠边隐匿，另外有一个在场景最高一层的道具需要利用一种圆形液压装置将Cooper所在的炸药桶顶到上方，才能利用高处的通道到达目标位置，小心将三个道具都收集完成后，借助大形旋转扇叶的边缘处移动到指定目标处，再从炸药桶内跳出引爆炸药即可。

Murray/Sly Tag Team

首先，要控制Murray对场景中的五个警报装置进行破坏，在每个警报装置附近有很多红色的油桶，按○键拾起投向装置即可，每个装置共需要投掷三次，在投掷第一次后会出现杂兵骚扰玩家，全灭敌人后继续破坏装置即可。在破坏全部五个装置后到指示点连点按键，打开大门让Cooper进入并转为控制Cooper。躲避镭射光阵往右侧缓慢前进，跟随镭射墙移动前进可以在右侧看到两个弹射台到达上层，在上层想要到达对面的控制台处要通过站桩落到不断变换的落脚点并躲避镭射墙的照射，每站在一个锯齿上后，观察附近刚刚停止转动的锯齿再跳上去，利用二段跳可以争取更多的有利时间，如此在锯齿上交替前进就可以到达控制台并操作机关。

Sly/Bentley Conspire

先控制Cooper偷取场景中五名守卫的钥匙，而其中有部分守卫不能直接偷窃，需要利用技能“Alarm Clock”引诱其露出背后的破绽才可以进行偷窃，偷窃全部五条钥匙到达指示点打开机关让Bentley进入引擎室内部。在内部的第一层，按R3启动射击模式，将场景中所有灯泡模样的移动装置以一上一下成对的方式破坏就可以解除地上的电网到达第二层，第二层的地面上有很多黄色的装置，边躲避敌人的攻击边走到这些黄色装置的旁边按下△键炸毁这些装置，将全部装置炸毁打开控制室大门并进入拉动机关即可。

Bentley/Murray Team Up

要为Murray开启入口，Bentley先将场景中的三处电脑黑掉，这次任务中的坦克小游戏与先前有所不同，坦克射出的子弹不再是直线移动，而是能撞墙反弹，这样一来反而令小游戏更加简单。Murray进入内部后，在第一层连点按键将所有的插头举起，每举起一个插头会出现一名杂兵，注意消灭。之后到达上层，跳起后按△键将所有的红色按钮砸下就可以打开控制室的大门并进入拉动机关。

Mega-Jump Job

在本任务中Cooper可以按R2跳得很高，有意收集瓶子的话可以充分利用这个任务。目标地点为四个在极高处的高塔，要跳上这些高塔最底层的平台关键是利用这些高塔旁的一个绿色飞船的螺旋桨，只要成功登上了这个螺旋桨，基本上就可以登上这些高塔的最底层，从高塔的最底层处往上看，在上一层的缺口处按R2到达上层再从上层到达顶部有蓝色闪烁的位置按○键即可。

Carmelita's Gunner

这个任务可以看成是最终BOSS战的第一阶段，到达任务位置登上Carmelita的直升飞机对Clockwerk-La进行射击，Clockwerk-La的主要攻击方式有导弹攻击、声波弹以及声波圈，导弹攻击在飞行过程中注意击落即可；声波弹发动前Clockwerk-La的头部会有红色的声波，而且会发出“嗡嗡”的声音，这个时候攻击其头部就可以阻止声波弹的释放；声波圈是一种紫色的光圈，在Clockwerk-La施放后攻击声波圈使圈中央就可以躲避，但注意击中声波圈一次后不要再次攻击到这个光圈，否则会重新恢复Clockwerk-La施放时的状态，将BOSS的血量削减至一定程度就可以完成这个任务。



Tick-Tock



取得条件：击倒Clockwerk-La

金杯

Showdown with Clock-La

任务一开始要在空中利用飞船的残骸滑翔到同伴所在位置，以在大型平台处二段跳到滑翔的方式到达下一个大型平台，反复这一步骤逐步靠近就可以到达Clockwerk-La的位置，并随即开始BOSS战的第二阶段。这个阶段中站在Clockwerk-La的翅膀上就可以引诱Clockwerk-La将眼睛转向，这个时候靠近攻击它的眼睛，将两只眼睛都破坏后进入最后阶段的战斗。首先控制Murray靠近Clockwerk-La的头部令他的嘴张开，然后控制Bentley上前按△键在其口中放置炸弹炸掉两个镭射发生装置，再从BOSS嘴里摘下憎恨芯片就可以击倒BOSS。至此游戏通关。



Bird Dentist



取得条件：用Murray的力量打开Clock-La的嘴

金杯

奖杯说明：到这一步时游戏其他还没有通关，但如果之前的奖杯都已经取得，那么白金奖杯在此时就已经跳出来了。连通关画面都没见到就拿到白金的情况在PS3游戏中极为罕见。



其他奖杯



Heads Or Tails 铜杯

取得条件：取得 500 个金币



Exact Change 铜杯

取得条件：取得 1000 个金币



Loot! 金杯

取得条件：取得 1500 个金币

奖杯说明：这个奖杯需要拥有 1500 个金币才能解锁，不是累计取得 1500 个，因此建议在获得该奖杯前不要在盗贼网络消费任何金币，在游戏开始后主动破坏场景，收集场景中的贵重品出售等途径可以更快获得这个奖杯。总的来说 1500 个金币取得起来并不难，有心收集的话在第一章就能达成。



Gotta Find Um All! 铜杯

取得条件：在一章内收集到 15 个线索瓶



Bottle Capped 铜杯

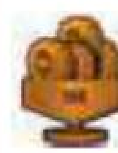
取得条件：在一章内收集到 20 个线索瓶



Soda Popped 铜杯

取得条件：在一章内收集到所有 30 个线索瓶

奖杯说明：任意一章收齐线索瓶即可，如果想节省时间，推荐收齐第 3 章的瓶子，因为可以习得的技能最为实用。



Loot Pockets 铜杯

取得条件：取得 100 个金币



You Look Great In Pink 铜杯

取得条件：在盗贼网络购买 Murray 的技能“Diablo Fire Slam”

奖杯说明：这个购买选项解锁于第八章，价格为 2100 个金币。



Pink Fire Flop 铜杯

取得条件：在盗贼网络购买 Murray 的技能“Raging Inferno Flop”

奖杯说明：这个购买选项解锁于第五章，价格为 1150 个金币。



Rocking It Shell Style 铜杯

取得条件：在盗贼网络购买 Murray 的技能“Raging Inferno Flop from”

奖杯说明：这个购买选项解锁于第五章，价格为 1150 个金币。





Big Spender 铜杯

取得条件：在盗贼网络购买 Cooper 的技能“Paraglider”

奖杯说明：一定要购买的能力，不会遗漏。



He Is Flaming 铜杯

取得条件：在盗贼网络购买 Murray 的技能“Fists of Flames”

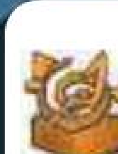
奖杯说明：这个购买选项解锁于第一章，价格为 400 个金币。



Somebody Call A Doctor? 铜杯

取得条件：在盗贼网络购买 Bentley 的技能“Snooze Bomb”

奖杯说明：这个购买选项解锁于第三章，价格为 550 个金币。



Artful Dodger 铜杯

取得条件：在盗贼网络购买 Cooper 的技能“Combat Dodge”

奖杯说明：这个购买选项解锁于第二章，价格为 600 个金币。



Rise and Shine 银杯

取得条件：在盗贼网络购买 Cooper 的技能“Alarm Clock”

奖杯说明：一定要购买的能力，不会遗漏。



Remote Trigger 金杯

取得条件：在盗贼网络购买 Bentley 的技能“Trigger Bomb”

奖杯说明：这个购买选项解锁于第一章，价格为 200 个金币。



Sneaky 金杯

取得条件：在盗贼网络购买 Cooper 的技能“Silent Obliteration”

奖杯说明：这个购买选项解锁于第六章，价格为 1300 个金币。



Unlikely Bandit 白金

取得条件：取得除此之外的所有奖杯

狡狐大冒险三代完全攻略

《SLY3》基本继承于二代就已经完善的系统，并且对前作中重复性较强的缺点加以改善，使三代整个游戏过程中的可体验元素大大增加。剧情方面，在击倒被与 Clockwerk 部件融合的 Neyla 后，Cooper 发现了其家族宝藏的所在之处，但 Cooper 意识到仅凭其一人无法成功到达宝藏的所在，因此他抛却之前的恩怨，与新同伴和系列作品中的部分反派角色联盟，并最终击败了对 Cooper 家族宝藏虎视眈眈的 M 博士。



系统简介

实际上，三代的系统就是二代的强化，除技能部分外，基本操作沿袭自二代，只在细节上有所变化，比如 Bentley 和 Murray 也有了偷抢技能，不必频繁切换 Cooper 去偷盗，偷得的贵重品会直接折现，不必再卖掉，诸如此类。当然还有因为在前作中受伤的 Bentley 会以坐着轮骑的状态出现，感觉他残疾之后反而战斗力更强了。虽说在流程中还会控制数个不同的新角色，但这些角色基本上都是走个过场，贯穿流程的依旧是 Cooper 团队三人。由于其他人的操作在本攻略中会有相应的解说，这里就不再赘述。其他方面请玩家参考前面的《SLY2》系统部分。



完成度 100%

在整个游戏中流程部分的任务只占大约六成的完成度，剩下四成则需要完成各章节的挑战。在前作中也计算完成度的收集瓶子并打开保险箱的要素在三代中被取消了，取而代之是的挑战模式，其中的挑战一般都是游戏中出现过的任务，只是增加了各种限制，需要一定的技术才能完成，有一定的趣味性。而且完成度 100% 还有对应的奖杯，值得玩家努力达成。



Cooper 技能表

技能名	入手方式	价格	效果
Smoke Bomb	购买	200	制造烟雾使范围内的敌人一段时间内无法看到 Cooper
Combat Dodge	购买	400	左右紧急回避敌人的攻击
Feral Pounce	购买	1000	飞扑，用于躲避敌人诸如子弹一类的远程攻击
Paragilde	购买	300	被动技能，在空中按 R1 键可以滑翔
Knockout Dive	购买	300	向前方冲撞使敌人陷入昏迷
Rocket Boots	购买	600	按住按键可以使 Cooper 以滑翔的形式高速移动
Theief Refiexes	购买	1200	让时间变慢，用于看清敌人或陷阱的规律
Silent Obliteration	购买	400	暗杀时无声无息，不会惊动附近的敌人
Treasure Map	流程相关	–	进入寻宝模式
Shadow Power Lv1	购买	1000	使 Cooper 隐形，移动速度为平时的 70%
Shadow Power Lv2	购买	1600	使 Cooper 隐形，移动速度不变
Venice Diguise	流程相关	–	伪装成威尼斯的守卫，只在第一章发挥作用
Photographer Disguise	流程相关	–	伪装成摄影师，只在第四章发挥作用
Pirate Disguise	流程相关	–	伪装成海盗，只在第五章发挥作用
Spin Attack Lv2	购买	300	旋转攻击 Lv2，发动方法为△△□
Spin Attack Lv3	购买	800	旋转攻击 Lv3，发动方法为△△△□
Push Attack Lv1	购买	200	冲撞攻击 Lv1，发动方法为△○
Push Attack Lv2	购买	600	冲撞攻击 Lv2，发动方法为△△○
Push Attack Lv3	购买	1000	冲撞攻击 Lv3，发动方法为△△△○
Jump Attack Lv1	购买	400	跳跃攻击 Lv1，发动方法为△ ×
Jump Attack Lv2	购买	800	跳跃攻击 Lv2，发动方法为△△ ×
Jump Attack Lv3	购买	1000	跳跃攻击 Lv3，发动方法为△△△ ×

Bentley 技能表

技能名	入手方式	价格	效果
Trigger Bomb	初始状态	–	投掷远距离的炸弹
Fishing Pole	初始状态	–	伸出一块磁铁，在紧贴敌人口袋后拉远可以进行偷盗
Alarm Clock	购买	200	扔出一个闹钟吸引附近敌人的注意力
Adrenaline Burst	购买	400	发动后可以在一段时间内加速
Health Extractor	购买	600	投掷出一个可以把敌人变成回复道具的装置
Insanity Strike	购买	600	发动后令下一次攻击具有使敌人进入混乱状态的效果
Grapple-Cam	购买	400	投掷出一个装置，用于吸引敌人或发射子弹破坏目标
Size Destabilizer	购买	800	发动后令下一次攻击具有使敌人缩小的效果
Rage Bomb	购买	1200	投掷出一个炸弹，使受波及的敌人进入混乱状态
Reduction Bomb	购买	1400	投掷出一个炸弹，使受波及的敌人缩小
Hover Pack	购买	300	跳跃后能连续进行三次喷射

Murray 技能表

技能名	入手方式	价格	效果
Be The Ball	初始状态	–	使 Murray 变为球体，在跳起着地时再按跳跃键能重新弹到高处
Berserker Charge	购买	300	发动后可以往前方高速冲撞
Juggernaut Throw	购买	300	被动技能，将敌人举起后扔出能震荡小范围的敌人
Guttural Roar	购买	600	发动后会向前方大叫吓跑敌人
Fists of Flame	购买	800	让 Murray 的双拳布满火焰，增加下一次攻击的威力
Temporal Lock	购买	1000	发动后可以停止时间，但消耗较多的技能值
Raging Inferno Flop	购买	1200	跳起后按相应按键发动，强力的砸地攻击
Diablo Fire Slam	购买	1400	将敌人举起后发动可将敌人摔在地上并产生一定范围的火焰



流程攻略

PROLOGUE Beginning of the End

The Cooper Vault

游戏开始后往前方的斜坡走，跳到一辆卡车上后再次出现系列中的特色要素，那就是在游戏流程中，有蓝色闪烁亮光的地方需要按○键才能做出特殊动作通过，相信经过前两代的磨炼，各位玩家已经掌握这种技巧，下文就不再对此类地点详细叙述了。利用这种方法跳到闪烁蓝光的卡车绳子上前进，在出现直升机协助消灭敌人打开通路的剧情过后，在前方需要稍作等待等对面的塔倒下形成通道方可继续前进。在同伴炸开通风口后进入内部，跳跃躲避地上的电流并用□键破坏挡道的风扇进入内部，在前方被镭射光阻隔时同样需要稍作等待让同伴为我们解除，期间会出现 M 博士乘坐电梯的剧情，跳上玻璃模样的电梯顶部到达顶层后，从一旁的绳索沿单一路线利用高处的绳索前进到密码机前输入密码 1-2-3 后出现被 M 博士攻击的剧情，然后利用绳索原路返回跟随 Bentley 一路走，在最后 M 博士控制巨型机器人时，靠近并攻击位于下方的 M 博士两次就可以完成序章。



The Vault

取得条件：完成序章



铜杯



Hazard Room

在第一章开始前会有一个类似训练关卡的章节，要求玩家将机关打开完成相应的训练，两个机关的任务分别为：

1. 按照指示分别利用 L3 及 R3 确认目标位置并到达指定位置。

2. 按○键借助有蓝色闪烁的位置到达对面平台。

完成这两个任务后就可以开门离开，注意不论是确认任务所在地点或是利用蓝色闪烁移动，这两个应用都将贯穿游戏的整个流程，在这里提前掌握即可。在之后的流程也会逐渐在这个章节内增加新的训练内容，玩家可以自行选择是否进行训练，但不要以为这些训练只是针对新玩家，系列新增的操作也会包含在其中，因此老玩家也不妨去熟悉一下。

CHAPTER 1 An Opera of Fear



Day 1



Police HQ



在桌子底部可以躲避灯光的照射，这样就可以安全地回到囚禁 Dimitri 的牢笼，在打开牢笼的锁时需要玩家转动左摇杆，方法为缓慢地按照指示的箭头方向顺时或逆时针转动左摇杆，转动到手柄出现震动后就转换方向转动直到将锁打开。在离开警察总部后会有一场与老冤家 Carmelita 的追逐战，与先前潜入总部一样，利用船的帐篷及木杆前进，直到在尽头遇见 Murray 完成这个任务。

从一旁的小船帐篷弹跳起并利用木杆的移动到警察总部的顶部，进入内部后发现在系列二代曾经出现的敌人 Dimitri，在其要挟下无奈地与其对话并依次选择第 3、第 2 个选项将其说服。之后从旁边的桌子爬到对面的办公室内盗取牢笼的钥匙，在取得钥匙后回程的路上要注意间隔照射的灯光，



Intimate Moments

取得条件：接近 Carmelita



铜杯

Octavio Snap

任务需要跟随 Octavio 并拍下他的犯罪证据。Octavio 共会在四个地点转动开关，与前作相同，在摄影任务中玩家需要按 R3 并调整焦距后直到准心变成绿色后按 R1 键即可拍摄照片。前面两个目标没有什么难度，而后面两个目标则需要玩家跳跃到河流上移动的小船上进行拍摄，难度略有提高。完成全部四处的拍摄任务后继续跟随 Octavio，他会登上一个摩天轮，在摩天轮下方等待他的座位靠近，跳跃后按○键勾住他的座位底部完成窃听即可。

Into the Depths

到达提示位置与 Bentley 一同进入，在前方的两处大门处，当 Bentley 倒数三声后与他同时按下开关大门就会打开。来到下水道处，利用漂浮在水上的物件沿单一路线前进，在管道攀爬是注意喷火器的喷火间隔，在更前方处同样注意镭射光照射的间隔就可以安全通过，爬上管道将守在开关前的守卫消灭，按下开关为 Bentley 放下物品使其通过，并协助 Cooper 炸开大门继续前进。来到被玻璃门阻隔的房间时就从一旁地上的缺口爬到两重玻璃门内，打开开关让 Bentley 进入。在最后的房间内 Bentley 操作装置时需要保护他免受敌人的攻击，最好的方法是将两侧的敌人分别打进 Bentley 两侧的火炉内，这样就可以快速将它们秒杀。

Canal Chase

Bentley 的任务关卡，因意外坐上轮椅的 Bentley 灵活度却提升了不少。本次任务是一个迷你游戏，目的是控制快艇在狭窄的河流上追赶三名敌人并将他们击倒。左摇杆控制快艇移动，R1 或□键控制机枪射击，× 键则控制跳跃，期间会有各种路障，注意大木箱是不能通过射击破坏的，必须提前注意跳跃回避，而横在河上的小船则可以利用射击破坏。注意连续射击时左下角的机枪热度会不断递增，当槽变满后需要强制冷却一段时间，因此最好注意射击与冷却的间隔。



Day 2

Turf War!

控制 Cooper 接到任务后会改为控制 Carmelita 攻击上空的敌人，操作为 R1 射击，△键切换射击／普通视角，右摇杆移动准星，由于准星很大，射击的难度很低，而且敌人的攻击方式比较单调，扔出的炸弹可以很容易地躲避。在消灭一批敌人后会提示到另一个地方消灭其他敌人，累计需要消灭四批敌人。另外，在完成这个任务后 Carmelita 会出现在大地图中巡逻。



Run'n Bomb



任务开始后会要求玩家将 Bentley 给予的炸弹通过按 R1 键快速奔跑到目的地按○键放置，由于炸弹的倒计时间很短没有时间让玩家躲避路上的敌人，可以用在奔跑过程中按□键攻击将他们打倒在地然后继续往目的地跑。在成功炸掉第二个目标后气球却卡在了高塔的 Octavio 肖像上，通过蓝色闪烁依次爬到其肖像的鼻子上然后按□键攻击破坏使气球飞上天空。完成后会接到 Bentley 的呼救，到达目的地后发现 Bentley 正要被 Octavio 抬走，之后会进入一场追逐战，紧跟着 Octavio 的路线走即可，注意路上会有部分红色电流的发生器，需要跳过电流以免倒地耽误时间，到达追逐战的终点后就可以救出 Bentley。

Tar Ball

首先，控制 Murray 按 L1 变成一个滚球进入指示位置的圆形沟渠口内，这样一来 Murray 就会弹向高空，在 Murray 下落的过程中其身体会出现一层粉红色的光罩，在这种状态下从高空落下可以将目标位置的六个装置破坏，在着地的瞬间按 × 键可以重新弹到空中，利用这种弹跳在场景中移动，将六个装置一一破坏后就可以完成任务。

Guard Duty

在接到任务后，Cooper 会增加一个伪装技能 Venice Disguise，这个技能可以使 Cooper 伪装成第一章的敌人躲避敌人的视线，同时也只能在第一章中使用。按 Select 键后进入技能菜单设定按键后发动技能，跳到目标位置的守卫处，这时守卫会要求玩家说出暗号，而 Bentley 会将暗号显示在屏幕上，依照提示按键就可以将 Bentley 送入内部。进入内部需要控制 Bentley 躲避陷阱到达尽头的油画处拿放大镜观察，可以得到保险箱的密码为 4-7-9，输入并取得蓝图就可以离开。之后利用同样的方法在另外的两个地方取得蓝图即可，而密码分别为 9-6-8 及 1-1-3。注意在与第三个守卫对话后，守卫要求 Cooper 说出他的别名，随后需要再与该附近的两名敌人对话才可以得知该守卫的别名再次与其对话并进入房间内。在取得全部三张蓝图后会响起警报，离开房间后在 Cooper 的掩护下逃回总部即可。



Operation:Tar Be Gone!

首先利用上个任务学到的伪装技能来到目标地点与门卫对话并进入内部，一路往前走到尽头时遇到 Octavio，欺骗他与其一同按下门的按钮进入内部。进入内部后操作 Bentley 按△键放置炸弹将共计六个油泵炸毁，每个油泵需要炸两到三次才能将其破坏，而且在每炸毁一个油泵都会有敌人出现骚扰玩家，但由于有 Cooper 的协助，因此难度不算高。在炸掉全部油泵后 Bentley 会与 Octavio 比试唱歌，只要按照其给出按键提示的节奏进行按键就可以通过。随后会又再进行一场快艇追逐的迷你游戏，除本身河道上的障碍外，这次的目标 Octavio 会扔出炸弹及放电流，躲避的难度会大大提高，因此相比攻击 Octavio 更重要的是如何保证快艇的耐久度。摧毁其快艇之后，在剧情中 Murray 回重新回归我们的队伍，而随即会进行与 Octavio 的战斗。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE

BOSS：Octavio

与 Octavio 的战斗主要利用圆形场景中央的黑色废油，如果不让其处与废油的污染范围内不不能对其进行攻击的。在废油影响下 Octavio 的速度会大大减慢，虽然如此但他依然可以攻击玩家。他的攻击手段有好几种，在远处时会扔废油球，而近身则会脚踢以及砸地，注意砸地需要跳起躲避。在脚踢及砸地后的硬直较大，是攻击的最佳时机，上前按△键即可，但在攻击两到三次后就要开始注意其下一次攻击，切忌贪攻。当削减 Octavio 的一半体力后，需要根据提示到达另一个场地进行战斗，这次除了 Octavio 会增加一招唱歌放出声波攻击玩家外，打法与第一阶段别无二致，击倒他后本章结束。


Bentley Plumbing
取得条件：破坏油泵

铜杯


Beat Down
取得条件：击倒 Octavio

银杯



CHAPTER 2 Rumble Down Under

Search for the Guru

很简单的一个任务，依照提示分别到达三个位置，注意在过程中会利用到很多的石块与吊钩在高处移动，在勾住这些物件时，配合左摇杆的相应方向再按 × 键可以作出较大幅度的跳跃，最后在第三个提示位置找到被囚禁的 Guru。


Unleash The Guru
取得条件：与 Guru 见面

铜杯

Day 1

Spelunking

进入洞窟后，在悬崖边缘按○键可以将地上的石块举起，然后站在悬崖边缘将其投出破坏平台上的障碍物，利用这个方法一直前进。来到一封闭的门口前，旁边有一个粉红色的平台，跳到该平台之上并按 L1 使 Murray 变成球体然后按 × 键跳起，在落地瞬间再按 × 键，如此重复就可以将平台压下并将封闭的门打开，其实这里按 × 键的时机十分宽松，连点即可。在接下来也会有一个这样的机关，但是需要将三个平台都同时压下才可以，只要在每一次起跳后落下时轮流落在三个平台即可。在进入最后的门后会与一只大袋鼠战斗，方法很简单，只要在用△将其打倒后按○键举起分别扔到场景中的三根钻头上，直到破坏全部钻头即可从一旁的门口离开并完成任务。



Big Truck

首先操作 Cooper 将面前三名守卫消灭，之后就需要控制 Murray 操作的大卡车捕捉红色蝎子。× 键加速，□键后退，R1 翻转卡车捕捉蝎子。由于在黄土上行驶时卡车轮胎会出现热度，过热则会任务失败，因此必须常常返回中央水池处冷却轮胎。注意碾死红色蝎子是不计入捕捉数的，而蓝色蝎子虽然不能捕捉，但碾死后能减少一部分轮胎的热量，因此我们遵循“抓红杀蓝”的原则。当捕捉到八只红色蝎子后需要控制 Cooper 到达钻台的顶部拉动机关，在攀爬过程中上下旋转的齿轮处需要注意 Cooper 的身位，要由下往上跳才能成功勾住齿轮。在开关启动后场景中央的水会消失，这时玩家就只能通过碾死蝎子来冷却轮胎，其实除了蓝色蝎子外，碾死红色蝎子也能冷却轮胎，在捕捉过程中可随机应变。


Scorpion Cleaner
取得条件：完成蝎子捕捉

铜杯

Dark Caves

进入洞穴迎面而来的就是在旋转机关上的移动，这些转动的机关上都有蓝色的闪烁点，看准时机利用二段跳的滞空时间再站稳即可，前方还有两个像摩天轮的转轮，踏上转轮的钻头跳到另一个转轮的钻头上，在尽头跳过镭射阵需要再次扭开密码锁，但这次密码锁没有左右的提示，像上次打开牢房锁的方法一样，先缓慢往左或右扭动开关，感受震动后再缓慢转动另一个方向直到开启密码锁。取得 Guru 法杖上的月亮石后，玩家需要在限定时间内离开洞窟，原路返回时间肯定是不够的，在跳出镭射阵后往右侧跳，经过有三名敌人的洞口跳到尖锥之上再往下跳回到入口处的机关上从入口处离开。在离开洞窟后，到达下一个目的地，进入后利用转动的吊钩到达尽头打开另一个保险箱取得 Guru 的法杖，离开时会出现大量的敌人围堵 Cooper，玩家可以选择将他们攻击掉下轨道或直接躲避，路上有一段滑行轨道，注意在轨道间跳跃的提前量，离开洞穴后完成任务。

Unleash the Guru

当 Bentley 将法杖交回 Guru 后，Guru 的能力也恢复了，随后玩家要控制 Guru 逃出牢笼。长按 L1 键后，Guru 会变成一堆伪装，当守卫发现 Guru 消失后会跳到笼子之内，控制 Guru 背后按○键可以控制守卫撞开笼子形成出口，在向目的地进发的过程中可以跳到敌人背上控制敌人，被控制的敌人移动速度十分快，而且可以撞飞敌人，可以利用其快速到达目的地。到达目的地后，任务转变为破坏四根钻头，依旧使用控制敌人撞击的方法轻松搞定。在最后的目的地则要控制敌人撞向一个供电装置三次，这个供电装置部分位于独立平台上，控制敌人后需要跳跃才能到达指定位置破坏。

Day 2

The Claw

任务一开始控制 Cooper 操作起重机，先熟悉一下操作，左摇杆控制吊臂从右侧的装置按 × 键将石头拾取，然后移动吊臂到一井口处按 × 键落下石头，之后需要拾取石头并按□或○键扔到远方电网处，完成后正式进入保护 Murray 的任务。整个保护任务分为三个阶段，在每完成一个阶段就需要将 Murray 夹起控制吊臂按箭头指示方向移动。第一阶段和第二阶段远处会不断有敌人出现，当其登陆后按将其拾起并向远方电网扔就可以消灭敌人，在第三阶段的任务是将左侧的石块运送到 Murray 操控的仪器上，需要放在中央黄色的点上才可以保证石头安全运送，重复六次破坏目标即可。

信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

Lemon Rage

首先会与敌人比试喝酒的速度，快速连点任意一个按键就可以轻松取胜。取胜后会进入一场混战，混战中会进行操控角色的转换，战斗难度很低，随意攻击也能通过，注意不要撞上火炉和电网。全灭敌人后会出现另一名被邪恶面具控制的敌方小BOSS，玩家需要操作Cooper与其进行战斗，在一般状态下攻击对其无效，但两名同伴会协助玩家击晕BOSS，Bentley会在场景中央放置地雷等候BOSS到达中央引爆，Murray则会举起木桶等待BOSS经过，而玩家需要做的就是吸引BOSS到伙伴旁将其击晕后进行伤害输出，如此反复就可以击败敌人。




Last Call

取得条件：完成在酒吧的战斗。铜杯

Hungry Croc

一开始任务要求将两种不断出现的敌人扔到鳄鱼口中，直到两条计量槽都加满，由于敌人大量出现，如果急于将敌人举起反而容易被其他敌人夹击，因此建议将一批敌人清得差不多，而周围敌人数目不多时才举起敌人扔向鳄鱼，如果体力值不够可以通过不断消灭出现的敌人来补充，因为掉落回复道具的几率很高。完成后还要到目标地点将一名指定的敌人运送到这里给鳄鱼喂食，在运送途中只需要举起该名敌人奔跑到鳄鱼所在位置即可，不用理会其他敌人。

Operation：Moon Crash



任务失败，而Carmelita在被玩家击中后会对玩家攻击，提前躲避即可。射击中Carmelita五次后，任务转变为操作吊车的吊臂将Carmelita扔过来的油桶扔回去攻击她，由于油桶在一段时间后会自动爆炸，在车上爆炸会损失车辆的耐久度，因此必须准确地抓起油桶。在将Carmelita的体力全部削减后则要操作Cooper爬上Carmelita的两侧，将其脸上的邪恶面具取下，首先从她的鞋带处一路跟随蓝色闪烁往上爬，直到勾住其面具两边的挂钩上就可以将面具从其脸上取下。在击倒Carmelita后本章也随之结束，而Cooper团队则添加了一名新成员——Guru。

一开始需要操控Guru控制敌人撞向目标的直升机三次，这里有点特殊，不能通过直接控制敌人撞击破坏直升机，因为当Guru靠近直升机时直升机就会自动上升，解决方法为在直升机所在的旁边有一段木板桥，在控制敌人后在这段木板桥靠近直升机时按△键放开对敌人的控制，这时敌人还会继续向前疯跑一段路撞向直升机，利用这个方法就可以破坏直升机。随后在剧情中邪恶面具会附在Carmelita身上使其巨大化，接着需要在高处平台上操作Bentley用麻醉弹射击Carmelita，注意不要离开这个平台，否则会


It's Halloween

取得条件：击倒被邪恶面具附身的Carmelita 铜杯

CHAPTER 3 Flight of Fancy

Hidden Flight Roster

当Cooper伪装成飞行员成功潜入后，到达下层吧台处与Dimitri对话，按第2项、第1项、第1项的顺序选择，剧情过后从下方走开门离开旅店。之后跟随指示来到一座城堡前，利用城堡大门后方依次从挂钩、拱桥底部的管道、城堡外围的攀爬点一路到达城堡的顶部。接下来操作Bentley跳到Cooper扔下的投石器弹射到城堡顶部，进入大门后发现机库的地上遍布电网，二段跳到左侧的飞机上并到达左上角调查画像并输入密码2-2-3后，再重新跳到机翼上跳到另外两台飞机上到达右上角调查画像，注意在跳跃过程中的探照灯即可，调查画像并输入密码5-1-0即可。

Day 1

Frame Team Belgium

操作Cooper接到任务转到Murray的操作，与旅店中央的机师对话，在出现前两个选择项时，随意选择两个选项，在第三次出现选项时选择Physical humor就可以引飞行员发笑。随后操作Bentley靠近大笑的飞行员以盗取其口袋中的物品，注意必须在其大笑身体发出蓝色光芒时才能将物品拉出，具体操作为按L1粘住其口袋，然后往后拉就可以拉出其口袋的东西，需要盗取其口袋四次。接下来操作Guru，Guru出场说明我们又要控制敌人了，这次需要控制敌人撞击场景中移动的卡车的后门，在第一次撞击成功后，卡车会开始在移动过程中在车后放出陷阱夹子，注意观察并提前跳跃躲避即可，撞击卡车四次后就可以破坏卡车。在最后阶段控制Cooper观察卡车的移动并提前从高处作准备并从空中跳到车箱内部，老方法扭开保险箱任务就完成了。

Frame Team Iceland

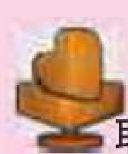
橡皮艇的操作方法为左摇杆控制方向，连点×键向前，连点□键往后，在行驶过程中触碰一种带刺的球体会损失橡皮艇的耐力，而同时有部分水管放喷出水流，但只要连点速度快一点就可以减少水流对行驶造成的影响。将Cooper送到桥梁上后利用蓝色闪烁点以及吊钩到达尽头房间。在房间内移动时注意不要触碰到房间内的任务物品，否则会惊动守卫，在尽头取得头盔后原路返回并与Murray会合离开下水道，在离开过程会出现移动的刺球，但整体难度不大。离开下水道需要再控制Murray到达目的地的仓库内，按L1变成球状躲避场景中的红外线，期间连点□键使身体附带粉红色的光罩，在这种状态下触碰场景中的吊钩，破坏所有吊钩再将头盔放置于落下的飞机上就可以完成任务。



Cooper Hangar Defense



一开始与我们为敌的是系列中的反派之一Muggshot，而Muggshot会张开闸门让杂兵进入，而玩家则需要操作Murray一边消灭杂兵，一边操作右侧的机关撞击Muggshot。撞击数次削减其所有的体力后，就需要操作Bentley利用两边屏幕的机关消灭不断入侵的敌人，左摇杆左右切换屏幕，四个按键分别对应相应位置的机关，虽然说当漏掉敌人后Murray也会自动地上前消灭敌人，但当漏掉的敌人太多的话就会造成机库内飞机的破坏从而导致任务失败，因此时刻留神两个屏幕的状况并选择合适的机关消灭敌人以免因机关冷却而漏掉敌人。成功保卫飞机后玩家要操作遥控直升机保护机库，按×键抓住敌人后按R1加速移动就可以将目标抓起，除普通敌人外还会有坦克出现，前者为绿色箭头标示，后者则为红色箭头标示，同时出现时优先将坦克解决掉。


I Think She Likes You

取得条件：寻求Penelope的帮助 铜杯

ACES Semifinals

到达机库后进入一个驾驶飞机的迷你游戏环节，操作为×键加速、□键减速、○键回避、R1键发射子弹，在按×键加速时转向较慢，而按□键减速时转向则较快，操作时需要合理控制。我们的任务是消灭场景中所有的飞机，当子弹耗尽时可以从四周围的桥底取得补给，虽然撞击也算消灭敌人，但由于这样会损耗大量的体力，因此还是需要小心操作避免撞击上障碍物。

Day 2

Giant Wolf Massacre



任务需要对一匹狼进行催眠，但要对狼进行射击必须要与狼靠得比较近才能射击，而且必须从尾部射击（当移动进入可射击范围时，右下方狼头的标记会出现一个绿色的准星）。当成功射击一次后狼会向Bentley所在位置扑过来，这时需要快速远离狼逃跑并等待右下方狼标记的红色警报消失再次对狼进行射击，当完成四次射击后狼就会回到洞穴睡觉。接下来控制Guru控制狼，控制狼按□键消灭场景中的十五名敌人就可以完成任务，但注意狼也有体力值的限制，不要随意撞到墙壁，更不能跳到水中，这样会直接导致任务失败。

Beauty and the Beast

进入旅店与Muggshot对话，出现的三次对话选项随意选择即可，接着需要操作Cooper靠近Carmelita并引诱其到达目的地，这样就间接诱发了Carmelita与Muggshot的战斗。接下来玩家需要再次控制Carmelita战斗，与先前一样Carmelita的主攻手段是R1键的射击，战斗中惟一需要注意的是Muggshot扔出的炸弹，威力十分巨大，而相反Muggshot最常用的射击对玩家造成的伤害却十分低，在其射击时完全可以对射硬拼。


Digging Up A Bone

取得条件：击倒Muggshot 银杯

Windmill Firewall

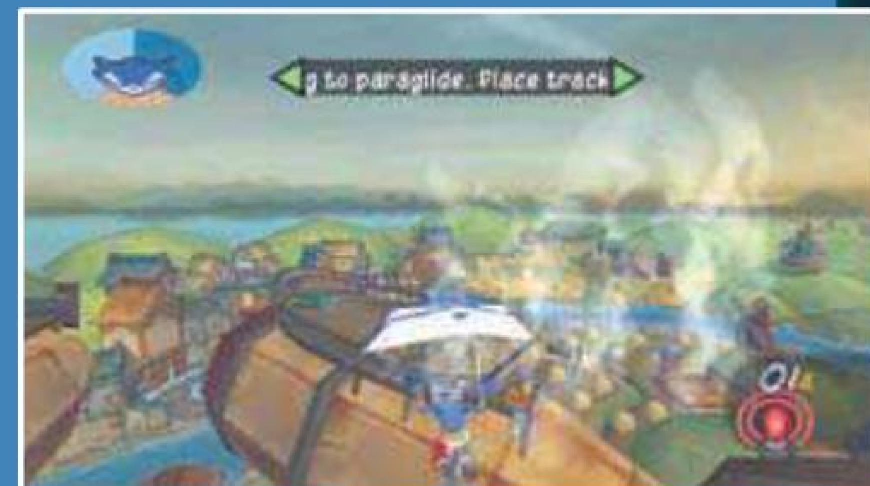
在任务开始前需要先在Thief Net购买Bentley的技能Hover Pack（300金币）才可以接到任务。任务开始后要求Bentley到达四台电脑处进行黑客任务，由于四台电脑都位于高处，这时候Hover Pack的四段跳跃能力就派上用场了，可以轻松到达高处。黑客任务与系列二代一样，需要进行一个坦克小游戏，左摇杆控制坦克移动，右摇杆控制弹药发射方向，目的是控制坦克进入绿色凹陷处打开所有绿色的机关，途中会有各种红色的阻碍和敌人，发射子弹破坏即可。在这次黑客任务中会新增一种彩色球体和彩色凹陷，玩家需要靠近这些球体将其粘住移动到彩色凹陷处才能打开相应的机关，最后注意一种绿色的旋涡，触碰到中央的旋涡的话一样会受到伤害。


OMG A Flying Turtle!

取得条件：购买Bentley的技能Hover Pack 金杯

Operation:Dominant Eagle

任务开始前需要在Thief Net购买Cooper的技能Paraglide（300金币）。到达之前任务的城堡前用之前Bentley使用过的投石器弹射到城堡的顶部可以接到任务，接到任务后从一旁的投石器弹到高空，按R1发动刚刚购买的技能Paraglide滑翔到场景中的一艘飞空艇上，在目标位置放置灯泡后再利用飞空艇上的弹跳台跳到高空滑翔到另外一艘飞空艇上放置灯泡，直到全部四艘都放置完成。接下来操作Murray往画面方向划橡皮艇，期间注意躲避从上空落下的飞机，判断方法为观察河面上的影子，划到桥底三次即可。随后又需要驾驶飞机进行一场空战，而这次的目标是Baron的飞机，Baron的飞机比较容易辨认，黑色的双层翼飞机，在顶部还有灯饰。在将其击坠后进入与Baron的BOSS战。



BOSS：Baron

与Baron的战斗由于发生在飞机的机翼上，因此可移动的位置十分的小，玩家在战斗时注意保持在机翼的中部以免掉落损失大量的体力。Baron的攻击手段有三种，而每一种攻击发动时都有相应的信号，当其喊叫时是上勾拳，发出笑声时则时飞扑攻击的信号，而当其跳到空中后则是砸地攻击，砸地攻击则需要二段跳进行躲避，在其发动上勾拳后有比较大的硬直，这时是攻击的最好时机。在后期战斗中他会召唤杂兵，但是只要将其打下机翼就可以直接秒杀，不会对玩家造成很大的压力，而且还有一定几率出现回复道具补充体力。


Raccoon Paraglider

取得条件：购买Cooper的技能Paraglide 铜杯


Mayday, Mayday

取得条件：击倒Black Baron 银杯



CHAPTER 4 A Cold Alliance

King of Fire



在高台处，接着跳到 Murray 的身上按○键并按 × 键将 Cooper 抛起破坏两根柱子上的物品。操作 Bentley 时按 R3 打开瞄准两根柱子上的共六支火箭并发射子弹将它们点燃。最后控制 Guru 控制敌兵跳到目标房顶处发射另外两支火箭并乘坐形成的升降台到达 Cooper 与 Murray 所在处。随后会进入一段在与系列反派之一的 Panda King 在其意识中的战斗，首先躲避火球靠近他，他的攻击十分模式化，和 1 代中与他的战斗完全一样，按照其说的招式名躲避并对其进行攻击，然后出现对话选项后选择选项“Make him sad”即可。

走下平台，利用一根柱子旁边的弹跳台弹到半空按 L1 变成球体，控制好位置落在冰湖上的厚冰块上，一定要对准厚冰块落下并按 × 键再次弹到高处，否则稍有偏离就需要重来。在厚冰块之间移动并弹到目的地所在的高处后，操作遥控车破坏冰面上的七根竹子，随即控制 Cooper 弹到高处并落下到竹尖上利用竹尖移动到 Murray 所

Day 1

Get a Job

进入建筑内与最里面的 Genral Tsao 对话后，操控 Cooper 装备新的技能 Photographer Disguise，与先前在威尼斯一样，在伪装后遇到敌人需要说出指定的暗号。在穿上伪装靠近指定的士兵并说出暗号后会出现拍摄事件，第一处拍摄直接拍摄即可，第二处拍摄则需要两人并排并面对镜头才能成功拍摄，第三处拍摄会有一名猴子敌人跑进镜头捣乱，需要待其走远马上按 R3 并调整焦距获取剩下二人的照片才算成功。进入建筑到达 Genral Tsao 所在并为其拍摄三组照片，最后与其对话后任务完成。

Tearful Reunion

首先操作直升机拖动冰块往绿色箭头的标示方向走，期间会受到杂兵的射击，因此在途中不能只顾着拉动冰快，用老方法抓住并扔起敌人消灭后再继续前进直到到达目的地。其后操作 Murray 破坏货车周围的冰块以及来袭的敌人，然后需要再次控制直升机护送 Murray 一段路，盘旋在 Murray 的上方，将靠近 Murray 的敌人抓起扔走即可。接着操作 Panda King 控制炮台为 Murray 继续开路并保护其前进，注意炮火也能对 Murray 造成伤害，要谨慎地发射，另外连发会容易造成机枪过热，建议连点 R1 键来进行射击。

Grapple-Cam Break-in

需要先在 ThiefNet 购买 Bentley 的技能 Grapple-Cam（400 金币）才能接到任务。接到任务要先后操作 Bentley 与 Cooper 偷取指定敌人身上的钥匙，当操作 Bentley 时按老方法按 L1 伸出机械臂拉出指定敌人口袋的钥匙，在 Bentley 取得钥匙后 Cooper 需要以最快速度跳到下方盗取面前敌人的钥匙，否则会任务失败。接着到目的地与 Bentley 会合并进入目标房间内，装备任务开始时购买的技能并将其扔到镭射内部，Grapple-Cam 可以通过按 × 键粘住目标位置后再按 × 键到达目标位置，在一层平台中央有一个红色按钮，将 Grapple-Cam 放置在刚才位置附近后按○键可以发声吸引守卫，待守卫踩在红色按钮上后按△键退出并按 R3 射击守卫使其昏迷，这样二层的门就会打开，利用同样方法将二层的守卫吸引到二层的红色按钮处就可以解除面前的镭射光线，接着进入并到达二层的尽头再进行一次坦克黑客的迷你游戏就可以完成任务。

Laptop Retrieval

在大厅的左侧可以找到要黑掉的电脑，依旧是坦克小游戏，而且在最后阶段会有一个类似转轮的物体，但只要控制坦克不断兜圈并发射子弹就能免受这个大转轮的攻击将其破坏。完成后 Guru 出场控制物体悬浮在半空，而玩家则操作 Cooper 在这些物件之间移动到达一个山洞的入口进行与 General Tsao 的战斗。

BOSS：General Tsao

与 General Tsao 的战斗分为两个阶段。第一阶段在竹林顶部的战斗颇具武侠片的味道，当玩家在竹尖上按 × 键时，Cooper 会朝一个方向滑翔过去，在滑翔过程中 Cooper 允许再按一次 × 键改变移动的轨迹，但注意必须在附近还有竹尖时按下○键站到竹尖之上落地，否则会飘到尽头下落并损失体力。Tsao 的攻击方式很单调，就只会喷出火球再滑翔到其他位置上，玩家只要在躲避火球后待其滑翔时跟到他的侧面或背后就可以对他进行攻击，先在安全距离躲避 Tsao 的火球，在其放火球后几乎都会进行滑翔，在这个时候变向靠近 Tsao 是最好的时机削减其所有体力后进入第二阶段；第二阶段会在地上进行战斗，通常状态下可以对其进行攻击，而 Tsao 也会经常使用一招用盾牌的冲刺攻击，在其发动后的硬直也能进行攻击，当 Tsao 抵御 Cooper 的攻击时就是发动旋转攻击的信号，提前跑开即可，后期 Tsao 还会发动两种魔法，放出龙头追踪的魔法需要通过绕圈摆脱，而从地下召唤手的魔则要通过在竹子之间的跳跃使其消失。

Day 2

Vampiric Demise



到达任务地点后，剧情中与 Panda King 的对话选项选择第 3 个选项，随后操作 Panda King 依照提示熟悉射击的方法，按住 L1 键后 Panda King 会不断上弹，当松开 L1 键就会将子弹发射，在视角内的目标都变红后就表示锁定该目标，而当目标有多个时可以通过移动右摇杆调整视角来锁定，在左下角的红色槽刚好满的状态下松开 L1 键的话可以使子弹威力增强，但如果超过的话则会爆炸损失体力。在收集第一处火箭的战斗更类似于训练关，将出现的僵尸消灭，然后按照提示炸开坟墓并用右摇杆调整视角将同时出现的四个目标消灭就可以结束，其后还需要跟随 Cooper 在两处当其收集火箭时消灭所有出现的僵尸。接下到达目的地，在僵尸一边出现的情况下锁定并破坏指定的目标就可以完成任务。


Vampire Exterminator
取得条件：击退僵尸

铜杯

Down the Line

本关的任务是控制遥控车解救被抓的 Murray，这个任务比较难，目的是要比导火线的火苗更快地到达 Murray 所在的位置，主要的难点是路上石头障碍以及出现的龙头形敌人，需要及时观察前方状况并提前发射子弹摧毁，另外遥控车的机枪十分容易过热，必须把握好发射子弹的间隔。在路上的火药桶要么提前摧毁，要么准确避开，否则撞上的话会造成巨大伤害，在保存体力的同时保证行驶速度就可以完成本任务。

A Battery of Peril

本次任务十分简单，接到任务进入 Carmelita 的操作对逃跑的 Cooper 进行射击，将其击倒后回到 Cooper 的操作将蓄好电的电池带到指定位置的装置上，等到出现提示后将电池带回 Murray 的卡车上等能量转换完毕后就可以完成任务。

Operation：Wedding Crasher

接到任务后打开大门，随后控制遥控车小心地躲避蓝色的光墙到达尽头处破坏粉红色标记的电脑。紧接下来需要在限定的时间内破坏三十个蓝色光墙的装置，往发出蓝光的地方进发即可，场景中的墙壁都可以破坏，时间也比较充裕，因此难度不大。破坏后到龙形模型处与 Penelope 倒数三声同时按键。随后转到 Cooper 的控制，进入建筑后任务是按○键去将摇摇欲坠的花瓶扶稳，通常状态下尽量在桌子的中央待机以免由于跑路延误时机。到 Bentley 的控制后，利用技能 Grapple–Cam 将 Carmelita 逐步吸引到建筑的大门前，剧情之后就会进入与飞龙的战斗。首先爬上场景四周的火箭飞向高空，调整位置按○键站在龙背上，当玩家的位置离龙头较远时飞龙会喷出火焰阻碍玩家前进，当玩家靠近离龙头最近的一片龙鳞时就可以对龙头进行攻击，但是这时飞龙也会扭头伸出舌头攻击玩家，看准时机跳跃躲避，而当飞龙举起双爪时需要往后面的龙鳞跳才能躲避。另外一旦不小心从龙背掉下注意按 L3 观察周围的火箭所在，按 R1 滑翔再次登上龙背。消灭飞龙后本章结束，Panda King 也加入了 Cooper 的团队。


Dragon Punch
取得条件：击败飞龙

银杯

CHAPTER 5 Dead Men Tell No Tales

The talk of Pirates

先与目标人物 Pete 对话，接着故意被目标敌人发现并跑到另一个指示点的机关处待机，待目标敌人走到船锚下时拉动机关，利用船锚落下消灭敌人取得任务物品。接着到达另一个目的地，这次需要从有两名保镖的敌人身上盗取他的义肢，首先将两名尾随的敌人暗杀，每暗杀一名敌人后就逃跑直至警报解除，一般跳上房顶就可以解除警报。成功夺得义肢后到达一艘船从中央的绳子爬到桅杆的顶部后需要追逐一名敌人，在路上敌人会落下一些物品阻碍玩家，注意地上的影子进行躲避，这里的追逐要求紧跟敌人，而且部分落脚点比较难掌握，可能需要反复尝试记住路线，但基本上只要按敌人行走的路线走就可以。追上敌人取得其帽子后获得新技能 Pirate Disguise，装备伪装再回到 Pete 处与其对话，接着两人会进行对骂，首先玩家需要从三个选项中各选择一个组合成一句话，然后 Pete 会说出另外三个组合成另一句话，而玩家则需要在最后选择剩下的三个没有说过的选项组合成一句话，说白了就是考验玩家的记性，如果实在记不来的话可以用纸笔记下自己选项与对方说的答案的前几个字母，然后对照选择没有出现过的选项即可，如此重复数次完成任务。



Day 1

Dynamic Duo

需要控制遥控车收集全部七块碎片，这些碎片全部位于建筑物的房顶处，控制遥控车往场景的高处走（看见斜坡就往上走），走到一房顶上就可以沿路收集所有的七块碎片，十分简单。收集完毕后控制 Bentley 按指示走，利用漂浮在水上的箱子到达一门前，用炸弹将门前的木梁炸断放下桥梁到达上方。剧情过后消灭平台上的四名敌人，然后与 Penelope 倒数按下按键后，在里面取得藏宝图的 Penelope 却因陷阱暂时失去视力，这时利用 Grapple–Cam 到达 Penelope 所在位置，按 R1 发射子弹摧毁附近的吊桥开关，接下来需要用 Grapple–Cam 的发声功能逐步引导Penelope 回到总部，期间路上的敌人用 R1 发射子弹消灭即可，注意不能离 Penelope 太远否则她无法跟随声音返回。


Hug It Out
取得条件：完成任务 Dynamic Duo

铜杯

Jollyboat of Destruction

木筏的操作为 × 键前进，□ 键后退，R1 键发射炮弹，而长按 R1 键可以将炮弹射得更远。首先将四个目标破坏后会出现六艘木筏围攻 Murray，必须先快速撞击这些木筏再发射炮弹命中才能摧毁这些敌船。最后需要面对一艘大战舰，只要从船的两侧躲避其炮火，长按 R1 键瞄准其甲板并命中数次就可以摧毁战舰。

X Marks the Spot

任务开始前需要先购买 Cooper 的技能 Silent Obliteration（400 金币），效果为在暗杀时可无声杀敌。控制小船靠近帆船边上的绳子并爬到帆船的甲板上将三名船员暗杀就可以占领帆船。接下来要按 L2 键和 R2 键操作帆船躲避障碍出海，在出海后帆船的操作视角会变为第三人称，但操作方法不变，按下 R3 键可以看见一个红色的交叉，该处就是我们航海的目的地，根据地图对照行驶即可。到达红色交叉处在附近会有一艘海盗船，调整好位置后，在帆船两边的大炮按○键可以对其进行攻击，当我方帆船受到攻击时甲板会出现一处漏水的地方，这个时候要迅速到达漏水处攻



信息集结 特征集结 劲作集结 攻略集结

击漏水点阻止船只进水。当将海盗船破坏后右角角会出现一个海盗船船长的头像，此时靠近敌方船只并跳跃到其甲板上将船长消灭即可。排除了海盗船的干扰后重新往地图红色交叉处登陆上岸，在对岸可以找到一艘海盗船，在海盗船的旁边有一个图腾模样的物品，在其前方发动寻宝技能打开藏宝图，在藏宝图状态下 × 键为往某个方向走一步，而○键则是获得下一条线索／挖掘。首先在图腾正对着的木桥方向（右下方）按 × 移动 12 步后按下○键，往交叉的椰树方向走 6 步后按下○键，然后沿正下方走 18 步按下○键，再沿右下方的两块大石之间方向走 16 步按下○键，再往正右方走 13 步按下○键，最后再往正上方走 6 步按下○键就可以找到宝藏所在。在寻找宝藏期间都是会被敌人攻击，因此注意不要被敌人发现避免不必要的战斗。


The Bends

取得条件：找到 Dimitri 的潜水装备 铜杯

Day 2

Crusher From the Depths

从本任务开始接下来几个任务都需要通过操作海盗船在海上航行到达相应位置触发任务，在船的船陀位置就可以触发帆船的控制。在海上航行遇到其他船只时可以按○键应战，而碰上后则需要强制战斗，战斗后结算取得的金币。按下 R3 观察目的地并到达后，需要操作 Panda King 迎战一头大章鱼。第一阶段的任务是要击退章鱼袭击船只的触手，按 L1 续满弹药发射可以轻松将其击退。接下来的第二阶段在船头处会出现一只巨大触手，它会扔出岩石，使用二段跳可以回避，打法依旧是利用 L1 储蓄弹药射击即可。在第三阶段在船只左右两边会出现大量触手企图翻倒帆船，这种触手在受到攻击后就会马上缩开，玩家只要在同时瞄准多个目标后发射飞弹就可以及时阻止。第四阶段巨大触手与两只小触手同时出现，小触手会骚扰玩家攻击巨大触手，只要躲避好并对大触手造成一定伤害就可以完成 Panda King 的任务。在最后阶段要控制 Cooper 攻击章鱼拍打在船上的触手，每只触手在被攻击后就会依附在船上，当一定数量的触手依附在船上后章鱼就会显示出头部，这个时候到大炮前按○键可以对其进行攻击，成功攻击其头部三次后任务完成。


Tentacle Terror

取得条件：击败袭击船只的章鱼 银杯

Deep Sea Danger

首先操作取回潜水装备的 Dimitri 潜入水底，在水下四个按键控制游泳的方向，按住 L1 键游会加速，R1 键射击，开始后往前游，射击打掉挡道的水母进入一个小洞，在另一头的开阔场景会发现一艘沉没船，接下来需要在沉船的附近收集一些呈现橙色光芒的弹头，每收集到一个弹头都要游到从水面吊下来的篮子处放置，共计要收集六个弹头，期间注意射击清除附近的水母以及鲨鱼，而且不要游得太开否则会死亡。收集完毕后要捕捉两条黄色的小鱼，小鱼会在水底石柱底部的夹缝间移动，潜到底部后发现小鱼后多按住 L1 加速才能追上。最后回到上方消灭五条褐色的鲨鱼，这种鲨鱼需要两枪才能消灭，保持好一定距离发射第一枪，然后补上第二枪即可。

Battle on the High Seas

到达任务地点附近就会进入一场强制的海战，将敌人的船破坏后跳到其甲板上消灭船长，船长及其船员常常会格挡 Cooper 的攻击，按△键再后攻击可以破解，消灭船长后取得任务物品完成海战。随后跟随指示到达指定位置在海上进入第二场海战，这次需要同时面对三艘敌船，虽然敌人船只增加，但由于这三艘船的耐力很低，很容易就能击破，因而与之前的战斗方法并没有太大改变。到达最后一个目的地后则要面对四艘船，在战斗中注意与敌人拉开距离避免受到夹击，在我方射击后尽量调头将船头面向敌船，这样不会那么容易受到攻击。将所有敌船破坏并将最后的船长消灭后就能完成任务。



Operation：Reverse Double-Cross

一开始又是一场强制的海战，敌人的船只除了耐力高一点以外并没有什么特别的地方。当对敌方船只的伤害累积到一定程度后 Cooper 会跳上敌方船上，出现的对话选项依次选择第 1 项、第 3 项、第 2 项就可以通过。接着以最快的速度将木筏划到码头处上岸，接下来操作 Cooper 按照先前任务“Dynamic Duo”中 Bentley 与 Penelope 曾走过的相同路线到达建筑的顶部。接下来控制被 Guru 驯服的大章鱼怪攻击袭击 Bentley 的敌人，左右摇杆控制两只触手的位置，L1 键和 R1 键控制拍打，只要通过调整触手位置并不断按 L1 和 R1 键攻击就能释放被囚禁的 Penelope 并进入 BOSS 战。

BOSS：LeFwee

与 LeFwee 的战斗是一场十分简单的剑击对决，△键对应下段攻击，□键对应中段攻击，× 键则是跳跃躲避，左摇杆推下为蹲下躲避。BOSS 战分为三个阶段，第一阶段中，按跳跃键躲避 LeFwee 的攻击三次后他就会失去平衡，这个时候按△键攻击他就会后退一步，重复这个步骤直到将其击落下一层的桅杆处进入第二阶段。第二阶段的打法与第一阶段别无二致，只是将躲避方式从跳跃改变成蹲下，当 LeFwee 失去平衡时的攻击变成□键，利用同样方法将其打到最下一层进入第三阶段。第三阶段 LeFwee 会糅合前两个阶段的攻击方式，其失去平衡时的动作也会随机出现，玩家只要根据之前的经验判断即可轻松通过。




Taking Out The Trash

取得条件：击败 LeFwee 银杯

CHAPTER 6 Honor Among Thieves

Carmelita to the Rescue

本任务需要操作 Carmelita 对付 M 博士所操作的巨型机器人。在一开始只需要站在船上瞄准机器人射击即可，当削减其一定体力后机器人会翻起一块陆地阻挡 Carmelita 的攻击，这个时候往右侧的浮台跳跃可以再次瞄准 M 博士进行射击，期间会受到不少杂兵的骚扰，只要按□键就能将杂兵击飞。将机器人的体力削减到 1/3 以下时会在右侧出现数个平台，到达最上方的平台机器人会用拳头攻击玩家，看准其出拳的位置走到另一边就能回避，当机器人施放双拳攻击时则需要站到两拳的中央躲避。

A Deadly Bite

操作 Guru 跳到目标的鲨鱼背上控制鲨鱼，在游到前方另一条鲨鱼旁时对准其按△键起跳后按○键切换控制的鲨鱼，之后按 L3 观察目的地并撞上目的地的平台上转动机关，在移动过程中会在海面上浮起炸弹，注意跳跃躲避就不会有什么威胁。转动机关后利用相同的方法到三个地点共十条鲨鱼控制并撞上平台转动机关即可，注意在后期除了鱼雷外还会增加会放电的柱子以及迅速靠近的鱼雷，前者需要看准其放出的电流时机跳跃，后者只要听到鱼雷的发射音进行跳跃即可躲避。

The Dark Current

本任务要作 Dimitri 在激流中追上 Cooper 的手杖，一开始从水道的四个方向会不断出现障碍物，躲避的方法是提前观察水流四周的气泡就可以大致了解要从哪个方向躲避出现的障碍物，注意最好按着 L1 键再按键进行躲避，否则遇上连续的障碍时常常会出现来不及躲避的情况。在通过障碍物的水道后会进行一场与 M 博士操控的水下机器人的 BOSS 战，玩家必须攻击机器人上方的 M 博士才能对其造成伤害。机器人最初的攻击手段有两种，分别是爆炸雷和将 Dimitri 吸入口中，当爆炸雷爆炸时所在的整个切面都会受到影响，而且爆炸雷分为横和竖两种，因此要观察其最终位置再决定用左右移动还是上下移动进行躲避，而当机器人试图将 Dimitri 吸到口中时，连续对其口部进行射击就可以化解危机。在削减其一定体力后他的攻击手段会增加两种，分别是伸出触须和启动两侧的激光武器进行攻击，触须只要上下躲避不触碰到就能躲开，而激光武器则需要在武器发出红色射线锁定玩家时攻击武器的位置才能将其停止，但是比较难以瞄准，如果在最后阶段玩家的剩余体力值足够的话不妨直接射击 M 博士与其对攻。



Bump-Charge-Jump

为了破坏 M 博士的雷达，操作遥控车在循环的赛道上将其他五辆车击倒，按 L2 键和 R2 键分别对应车辆两边的拳头，每破坏一辆车就会在前方出现一块粉红色的能量结晶，收集五块这样的结晶就可以开启赛道中的障碍到达下一条赛道，总共要进行三条赛道的收集完成雷达的破坏任务。

Danger in the Skies

一开始控制飞机摧毁十四座炮台，在每个炮台的旁边有一个绿色的传感器，在一般状态下这个位置会被一层紫色的防护罩所包围，当玩家靠近炮台炮台对飞机进行锁定时这层防护罩会消失一段时间，在这段时间内发射子弹击中传感器就可以破坏炮台。在平常靠近炮台时需要经常躲避炮弹，比较安全的方法是按左或右方向配合○键紧急回避，当子弹用完时可以在一些拱形位置下找到。完成破坏炮台的任务后要对付二十只机械飞龙，飞机也会增加 L1 锁定敌人的导弹射击。这些飞龙的身上有一层保护层，按 L1 出现准星对其锁定可以使保护层暂时消失，这个时候再按 R1 键发射子弹就可以攻击到本体。在最后要对付 M 博士控制的巨大机械鱼，它的弱点在于尾部的 M 博士，机械鱼的攻击手段有两种，分别是定时释放的飞弹与一种依照一定规律照射的光线，前一种只要看清飞弹的释放时机就可以进行回避，后者则需要从这种光线中央穿越，在躲避的过程中射击机械鱼上的 M 博士。在完成与机械鱼的战斗后记得按住 R1 键滑翔到机械鱼的上方。



The Ancestores' Gauntlet

进入内部后调查前方的石碑，随后的流程都要依照提示调查相应的画像开启往后的路。流程中没有太多的难点，主要依靠跳跃、攀爬、滑行以及利用带有蓝色闪烁的地方进行移动，在部分高处需要滑翔到达前方的平台，虽然机关数目众多，但只要细心观察其规律不会有什么难点。在流程中由于有部分吊钩上有尖刺，直接跳跃到其之上会受到伤害而弹开，只要即将到达时○键，利用惯性 Cooper 就会自己抓紧吊钩而不触碰尖刺，而当到达左右敲打的槌子陷阱时，只要跳上第一个槌子处，感觉到上方槌子要准备挥动后二段跳即可通过。

Stand your Ground

一开始要操作 Murray 击退来袭的敌人，出现的敌人有两种，鳄鱼怪会放置炸弹和声波攻击，声波攻击的威胁较大，注意躲避。而龙虾怪则会时常格挡攻击，按△键再进行攻击就可以解决，总而言之，玩家在战斗过程中注重的并非如何攻击敌人，而是将重点放在如何将敌人打下平台边缘快速消灭敌人。全灭敌人后转到 Bentley 的操作，使用四段跳到达平台上取得物品并装置在 M 博士的背后是我们的主要任务，但当成功放置第一个物品后会出现大象敌人射击 Bentley，因此在放置下个物品前需要躲在石像后放出 Grapple-Cam 对敌人进行射击，待消灭敌人后再放置物品到 M 博士的背后即可，重复步骤直到将所有物品都装置在 M 博士的背后后任务完成。



True Friendship

取得条件：拖延 M 博士



铜杯

Final Legacy

这个任务开始后就进入最终BOSS战。与M博士的最终战斗分为三个阶段，每削减其1/3的体力后，他的攻击方式就会改变一次。三个阶段共通的是，在一开始M博士会在控制发射能量球，利用周围的镭射光配合二段跳可以钩住他身上机械的底部将其拉到中央平台之上，其后他会在中央发射跟踪的镭射光束，同时中央平台会升起一辆交通工具，只要钻进去交通工具的底部使交通工具被破坏M博士就会停止镭射攻击，这个步骤贯穿往后的三个阶段。而攻击手段的区别在于M博士停止镭射光后的攻击，在第一阶段中，M博士会使用砸地以及冲刺攻击，同时会放出一个水球，水球具有一定的跟踪效果，但只要站到平台周围的镭射光上就能使水球掉下，在其冲刺后有一定的硬直，是最安全的攻击时机；第二阶段，M博士的攻击会附带电属性，水牢也被雷电球所替代，但破解方法依然是走到外围的镭射光束上即可，也正是由于M博士的攻击附带上了电属性，在其砸地及冲刺后地上都会残留雷电，同样通过其冲刺后的硬直对其进行攻击即可；第三阶段会频繁放出火球，在利用镭射躲避时也必须走到离火球较远处，因为火球在消失前会发生爆炸，但是由于M博士会频繁放出火球，因此与其躲避不如在火球遍布的中央与M博士进行作战。砸地攻击也会附带扩散的地震波，需要远离躲避，攻击时机依旧是在其进行冲刺后。当M博士剩下一丝体力时会转到Carmelita的操作，对M博士射击给予最后一击就可以完成这个最后的任务。

Everyone Needs A Foxy Lady
取得条件：被Carmelita再次拯救 铜杯

So Gang What's Next
取得条件：击败M博士 金杯



其他奖杯

Penny Pincher
取得条件：取得500枚金币 铜杯

Coin Collector
取得条件：取得1000枚金币 铜杯

Loot!
取得条件：取得2500枚金币。 金杯
奖杯说明：与二代中相关奖杯类似，需要拥有2500枚金币才能解锁奖杯。但在本作中在流程初段大可不必刻意收集，在后期流程打一场海战至少也有近200枚金币，几场海战下来就能凑够2500枚金币了，因此这几个金币收集的奖杯难度其实很低。

Earn Your Stripes
取得条件：游戏完成度达到50% 银杯

Obsessive Raccoon
取得条件：游戏完成度达到75% 金杯

100% Pure Cooper
取得条件：游戏完成度达到100% 金杯
奖杯说明：游戏完成度要达到100%就是通关外加完成所有挑战任务，具体难点参考攻略。

Late Sleeper
取得条件：在ThiefNet购买技能Bentley的技能Alarm Clock 铜杯
奖杯说明：购买选项出现于第一章的Day 1。

Pink Power Murray Fighter
取得条件：在ThiefNet购买技能Murray的技能Alarm Clock 银杯
奖杯说明：购买选项出现于第五章的Day 1。

Whirlwind Of Awsome!
取得条件：在ThiefNet购买Cooper的技能Spin Attack Lv2以及Spin Attack Lv3 铜杯
奖杯说明：购买选项分别出现于第二章的Day 1和第三章的Day 2。

Jump Kick Like A Plumber
取得条件：在ThiefNet购买技能Cooper的技能Jump Attack Lv1、Jump Attack Lv2以及Jump Attack Lv3 铜杯
奖杯说明：购买选项分别出现于第二章的Day 2、第四章的Day 1和第五章的Day 1。

Slytankhamen Approved
取得条件：在ThiefNet购买技能Cooper的技能Shadow Power Lv1以及Shadow Power Lv2 铜杯
奖杯说明：购买选项分别出现于第三章的Day 2和第五章的Day 1。

Master Thief
取得条件：取得除此之外的所有奖杯 白金

挑战模式要点

An Opera of Fear

Canal Chase - Expert Course

要求：在快艇耐久度一半的状态下击破三艘快艇。

Air Time

要求：在限时内摧毁共六个装置。

Tower Scramble

要求：在限定时间内到达塔的顶部并破坏画像。

要点：在流程中这个攀爬过程就已经比较棘手，挑战中的限制时间也较为严格，因此整个过程中不能有丝毫的失误。特别注意在爬到接近顶部、到达画像摆动的手部时需要在其下摆的瞬间跳到画像的鼻子附近抓住攀爬点，其后破坏画像即可。

Coin Chase

要求：在追逐完结时收集到二十枚金币。

要点：只要在追逐战的过程中注意在房顶摧毁天线、烟囱一类的物件在完结前就可以收集足够二十枚金币。

Speed Bombing

要求：在限定时间内炸毁全部油泵。

要点：场景中一共有六个油泵，四周有五个，而中央水管旁有一个，首先在四周五个之间绕行并逐一放置炸弹，最后集中精力炸毁中间的油泵。这个任务中往往最大的敌人不是时间，而是不能稳定地放置炸弹，因此要注意好调整，并且在确认准确放置后需要在同一个油泵上连续放置数个炸弹才能确保在限定时间内完成任务。

Octavio Canal Challenge

要求：在限定时间内击破Octavio的快艇。

Octavio's Last Stand

要求：在限定时间内击倒Octavio。

要点：打法参照流程攻略，如果在后期时间即将倒计完毕时可以考虑与Octavio对攻而不理会躲避。

Venice Treasure Hunt

要点：寻宝挑战最重要的是找到寻宝的起点，本挑战的起点在附有Octavio画像高塔面对着的一个水牢陷阱的中央，位置如图，站在水牢中央的黑色交叉发动寻宝技能，按右4步→右下14步→左下16步→左9步→上6步→左上11步→左下6步的顺序就可以找到宝藏。



Runble Down Under

Rock Run

要求：在限定时间内依照提示到达目的地。

Cave Sprint

要求：在限定时间内无伤到达最深处。

要点：时间要求比较严格，除了第一名敌兵外其他两名可以无视，而且对机关的跳跃也要较为熟悉，在尽头调查保险箱即可。

Cave Mayhem

要求：在限定时间内击倒十二名敌人并逃离洞穴。

要点：敌人可以直接打下轨道消灭，注意在最后离开洞穴时不要再往左走。

Scaling the Drill

要求：在限定时间内到达顶部。

Guard Swappin'

要求：控制 Guru 不落地先后控制五名敌人

要点：与流程后期控制鲨鱼类似，按△键放开一名敌人后跳到另一名敌人的背上，注意在△键放开敌人时不要让他撞到要换乘的目标上，否则 Guru 就会落地，完成五名敌人的目标后跳到地上即可。

Quick Claw

要求：在限定时间内保护好目标并全灭敌人。

要点：与主线流程中的任务相比，从远方袭击的敌人数量会大大增加，玩家可以待敌人成群时利用左右共三个桶状爆炸物解决范围内的敌人从而减轻压力。

Pressure Brawl

要求：在限定时间内消灭敌人。

要 点： 在 操 作 Cooper 和 Bentley 时要注意利用场景中的电网以及火堆等机关弥补他们攻击力的不足以节省时间。

Croc and Coins

要求：获得一百枚金币并将鳄鱼喂饱。

Carmelita Climb

要求：在限定时间内取下 Carmelita 的邪恶面具。

Outback Treasure Hunt

要点：起点在囚禁 Guru 的牢房内的小屋前，然后按下 9 步→右下 9 步→右 10 步→右下 14 步→下 28 步→右上 4 步→下 8 步的顺序找到宝藏。



Flight of Fancy

Castle Quick Climb

要求：在限定时间内到达城堡的顶部。

Muggshot Goon Attack

要 求： 在 利 用 机 关 击 倒 Muggshot 前消灭三十名杂兵。

Security Breach

要求：利用两个屏幕的切换操控机关成功守卫飞机。

Defend the Hangar

要求：成功保护耐久度为一半的仓库。

要点：敌人出现会有箭头提示，优先解决红色箭头的坦克。

Precision Air Duel

要求：击坠十二架黑色的敌机而不破坏一架蓝色的敌机。

要点：在开火时需要谨慎，因为击坠一架蓝色飞机就会失败。

Wolf Rampage

要求：控制体力值为一半的狼消灭十五名敌人。

One Woman Army

要 求： 在 击 败 Muggshot 前消灭 15 名敌人。

要点：在场景的房顶上会陆陆续续出现杂兵，基本上在一边攻击 Muggshot 的时候一边消灭即可，杂兵还是恢复道具的好来源。

Going Out On Wing

要 求： 在 限 定 时 间 内 击 败 Baron。

要点：前段战斗保持好体力，如果在后半段不够时间的话可以选择与 Baron 硬拼。

Holland Treasure Hunt

要点：起点在如图的下水道盖子上，顺序为下 29 步→左下 10 步→下 7 步→右 9 步→左下 18 步→右 13 步→右下 10 步。



A Cold Alliance

Big Air in China

要求：在限定时间内以滚球状态无伤到达三个目的地。

要点：过程中必须按 L1 变成弹球并使 Murray 带上一层粉红色的能量光才能保证 Murray 能弹跳到高处，并一直保持这种状态到达三个目的地即可。

Sharpshooter

要求：射击保护 Murray 到达目的地。

Treetop Tangle

要求：在体力值为一半的状态下击败 Tsao。

Tsao Showdown

要求：在体力值为一半的状态下击败 Tsao。

要点：如果体力值只有一半的话，这场战斗就会显得艰难得多，由于后期 Tsao 会频繁发动魔法，因此必须速战速决才能保证胜算，可以多用蓄力攻击让 BOSS 不停倒地，减少他出手的机会。

China Treasure Hunt

要点：起点在 Safe House 下方 Murray 的汽车前，顺序为左下 13 步→左 18 步→上 14 步→左 14 步→左上 9 步→上 7 步→右 24 步。



Dead Men Tell No Tales

Patch Grab

要求：在限定时间内用机关消灭敌人。

要点：首先吸引目标敌人的注意力，然后再将敌人引到机关所在处，在吸引敌人的过程中注意保持距离不要脱离目标的视线，最后看准时机利用机关消灭敌人即可。

Stealth Challenge

要求：在限定时间内不被发现并偷取目标的义肢。

要点：只有有技能“Silent Obliteration”，无声将两名敌人暗杀然后偷取目标的义肢即可。

Boat Bash

要求：在限定时间内击坠六艘敌方船只。

要点：攻击前需要先加速撞击敌人才能使炮弹命中。

Last Ship Sailing

要求：在没有补给的情况下航海击毁五艘海盗船。

要点：由于没有补给，在海战掌舵时需要灵活转向避免被炮弹打中，只要将船的耐久保存得好，达到五艘的要求难度也不会很高，完成五艘的任务后让敌人击沉我方船只即可。

Pirate Treasure Hunt

要点：起点在场景瀑布旁的一块石头上，寻宝顺序为下 7 步→右下 10 步→左下 5 步→下 9 步→右 5 步→右 4 步→左上 6 步。



Honor Among Thieves

Beauty Versus the Beast

要求：在限定时间内击倒 M 博士操作的巨大机器人。

Road Rage

要求：在没有补给的情况下击倒十六辆车。

要点：在赛道追逐的过程中要注意两点，一是要了解敌人的赛车尾部的子弹发射信号，当尾部的红光即将消失就是子弹发射的信号；二是在弯道注意减速入弯，不然很容易由于急速入弯而撞上敌人的子弹。



Dr.M Dogflight

要求：在限定时间倒击坠 M 博士的飞行机械鱼。

Uiltimate Gauntlet

要求：在限定时间内到达终点，期间没有 Checkpoint。

要点：实际上就是第六章的关卡 The Ancestores'Gauntlet，但是在没有 Checkpoint 的情况下使得难度大大提高，因此必须熟悉各种陷阱的通过方法，在损失体力时破坏路上需要调查的画像旁的物品有很大几率都能获得恢复道具，时间方面只要不拖延太久的话也是比较充足的。

Battle Against Time

要求：在限定时间内击倒 M 博士。

要点：给予的时间有点紧张，无论在哪个阶段都需要保证以最快的速度将 M 博士拉下中央平台，第一阶段因为砸地和冲刺都不会附带特殊效果，因此尽量放胆去攻击；第二阶段则开始要保存体力，躲避电球以及砸地释放的电，看准其冲刺后的硬直尽量多攻击，第三阶段时间大概已经所剩无几，在平台与其周旋，必要时和其硬拼即可。有节奏地使用△△△○的蓄力攻击，可以把 BOSS 屈死。



迷你游戏奖杯

除了系列的三部作品，本作还追加了四个可以用 MOVE 操作的迷你游戏，当然也可以用普通手柄操作。有三个迷你游戏一开始不能玩，但是解锁方式非常简单，每一作玩一下有系统存档后就能解锁。这四个迷你游戏都极其简单，玩家可以在 15 分钟内取得 2 金 2 银 4 铜的奖杯，简直就是白送啊！





Treasure Hunter

取得条件：玩过 Treasure Snagging 铜杯





Move it!

取得条件：在 Treasure Snagging 中取得 5000 分 银杯

奖杯说明：这个小游戏需要用到手柄的六轴操作，当画面的圆形人像掉下时，瞄准并按 × 键锁定并晃动手柄就可以得分。





Trained student

取得条件：玩过 Guru Dart Shooter 铜杯





Pink Hippo Mash

取得条件：在 Guru Dart Shooter 中取得 6000 分 金杯

奖杯说明：按 R1 键射击 Contessa 就可以得分，如果误击 Guru 就一段时间内不能再发射子弹，但取得高分十分容易。





Where is Penelope?

取得条件：玩过 Bentley RC Race 铜杯





Remote Controlled Turtle

取得条件：在 Bentley RC Race 中取得 8000 分 银杯

奖杯说明：控制遥控飞机撞击金币就可以得 200 分，但误撞红色的爆炸物就会扣 100 分，注意在飞机靠近屏幕边缘一段时间后会爆炸，爆炸不影响得分，利用这一点有时可以通过自爆来躲避红色爆炸物，在最后有一个 1000 分的金币，而且加上过关奖励，实际上取得 8000 分并不难。





Interpol Rookie

取得条件：玩过 Interpol Target Practice 铜杯





Carmelita's Crime Crunch

取得条件：在 Interpol Target Practice 中取得 7000 分 金杯

奖杯说明：屏幕上会出现一个圆圈，瞄准并按 R1 键射击这个圆圈就可以得分，但每当击中圆圈一次这个圆圈就会移动，必须用光标紧跟这个圆圈并不断射击获得高分。

DVD光盘内容介绍



欢迎使用《PS3专辑》Vol.13数据DVD光盘，本光盘为PC、PS3两用光盘，内容包括影像集结、美图集结、音乐集结、主题集结和特别附赠五大部分，其中影像、图片和音乐可在PS3上直接使用。



内容包括 《未知海域3》、《死亡空间2》、《杀戮地带3》、《抵抗3》、《无名英雄2》、《质量效应3》、《圣恩传说F》、《黑暗之魂》、《小小大星球2》、《魔界战记4》、《凯瑟琳》、《拳击之夜 冠军》、《凉宫春日的追想》、《装甲核心5》、《蝙蝠侠 阿克汉姆之城》、《猎杀 恶魔熔炉》、《孤岛危机2》、《子弹风暴》、《虐杀原型2》等22段高清影像。

使用指南 光盘中提供的全部为720p以上分辨率的高清视频，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏这些高清视频，还可将其拷贝进PS3主机的硬盘中。如果您的电脑无法流畅播放这些视频，那可能是您的电脑配置不够高，或是播放器问题，建议直接使用PS3观看。



内容包括 壁纸部分包括《未知海域3》、《电子争霸战 进化》、《孤岛危机2》、《分裂细胞》、《恶魔城 暗影之王》、《杀戮地带3》、《寂静岭 暴雨》、《龙之世纪2》、《极品飞车2 释放》、《分裂细胞》、《三连星2》、《俄罗斯套娃》、《巫师2》、《顽皮熊》、《子弹风暴》、《质量效应2》、《国土防线》等多款游戏的60余张精选游戏壁纸；另有《狡狐大冒险》漫画欣赏、《狡狐大冒险3》、《守卫者传奇》原集，以及《阿加雷斯特战记2》全CG等总共超过230余张美图供各位欣赏。

使用指南 光盘中提供的壁纸全都是可完美适应PS3分辨率的图片，使用者可直接将光盘放入PS3主机内欣赏，或将其拷贝至PS3的硬盘中作为壁纸。



内容包括 《凯瑟琳》、《死亡空间2》、《最终幻想XIV》、《信长的野望 在线》和《高达无双3》的原声音乐集，乐曲总数超过250首。

使用指南 光盘中提供的PS3游戏原声均为MP3文件，使用者可以直接将光盘放入PS3或电脑光驱中欣赏，也可拷贝至便携播放设备中，欣赏起来更为方便。



内容包括 “奖杯图标大集合13”收录了《三位一体 龙士传说》、《死亡国度》、《守卫者传奇》、《荣誉勋章》、《狡狐大冒险合集》、《小小大星球2》、《波斯王子 时之砂》、《疯狂出租车》、《死亡国度》等13个光盘及PSN游戏的奖杯图标，格式为PNG，总数超过500个。另有PSN官方头像附赠，分辨率为160×160，总数为226个，可用作各种自定义头像。

使用指南 “奖杯图标大集合”中包括的游戏均是PS3专辑制做过攻略研究或奖杯攻略的游戏，设计精美有趣的图标值得大家收藏和鉴赏。



内容包括 《凯瑟琳》、《刺客信条》、《GT赛车5》、《辐射 新维加斯》、《凉宫春日的忧郁》、《如龙 终焉》、《瑞奇与叮当》、《古墓丽影 地下世界》、《海豹突击队4》、《愤怒的小鸟》、《塞尔达传说》、《回到未来》、《杀戮地带3》、《使命召唤 黑色行动》、《致命格斗》等游戏的主题，还有电影、动漫和艺术主题，总计近50个，并加入了主题效果图的预览。

使用指南 光盘中的主题无法直接在PS3中进行复制，如需使用，必须先将光盘放进电脑光驱，然后在U盘、PSP等移动存储设备的根目录下建立“/PS3/THEME”文件夹，再将准备拷入PS3的主题文件(“.p3t”后缀的文件)复制到该文件夹下，将存储设备与PS3连接后，就能在“主题设置”中选择安装自己喜欢的主题了。如果有兴趣，您还可以使用光盘中附带的主题制作工具制作自己喜爱的主题，当然，在这个文件夹内我们还为您准备了这两个工具的使用教程。


CATHERINE
キャサリン
2011.2.17 ON SALE
http://cathy.atlus.co.jp


侍道4
WAY OF THE SAMURAI 4

PS3专辑

VOL.13

PS3 SPECIAL

特企集结

PlayStation群星汇——盘点SCE游戏之星

英雄，但不孤胆——Zipper Interactive的奋斗史

3D蓝光出碟推介

攻略集结

小小大星球2/三位一体 龙士传说 零

圣恩传说F/波斯王子合集

阿加雷斯特战记2/狡狐大冒险合集

PROTOTYPE 023

劲作集结

最终幻想Versus XIII

最终幻想XIII-2

未知海域3 德雷克的诡计/真·三国无双6

上古卷轴V 天际/如龙 终焉

电视超级明星/荣誉勋章/犯罪现场调查 致命阴谋

我的模拟人生 蓝天英雄/守卫者传奇

超级大坏蛋/疯狂出租车/孩之宝家庭游戏之夜3



本手册随盘附赠不能单独销售

ISBN 978-7-89476-599-4

PS3专辑光盘定价：32元(DVD+手册)